PICTURE IMAGINATION BOOK

# 七ッ風の島物語

## 公式ガイドブック



SEGA SATURN

ENIX

PICTURE IMAGINATION BOOK

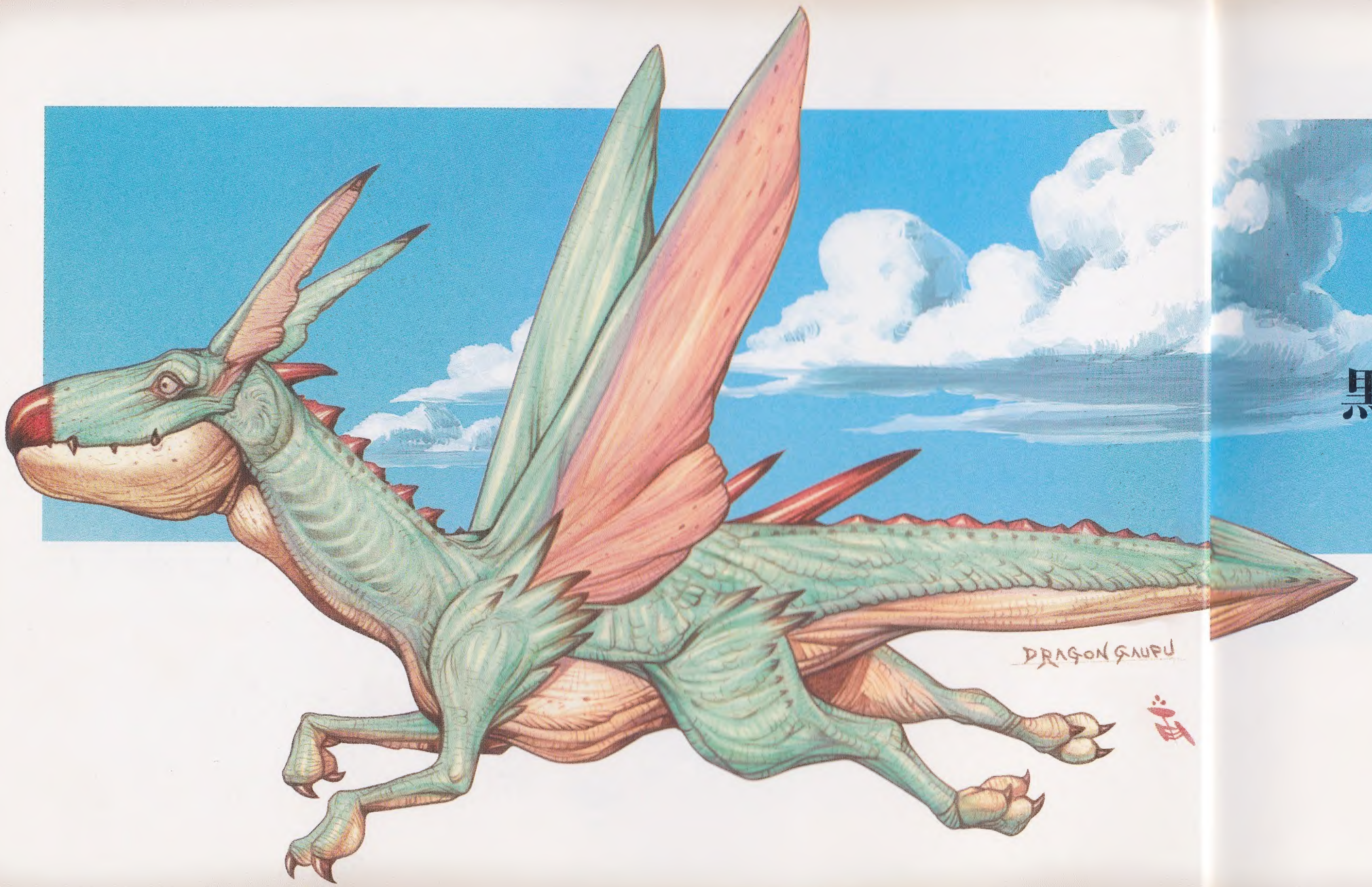
# 七ツ風の島物語

## 公式ガイドブック



# 七ッ風の島物語





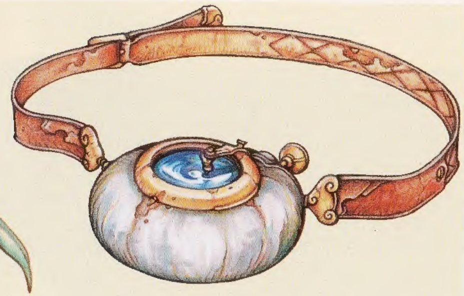

黒い風に吹かれて
失われた物語…

# 黒い風、物語のはじまり

そして
あなたがつくる
新しい物語





## 竜人・ガープ博士

七ッ風の島の上空に浮かんだ岩の上で目ざめた竜人。黒い風によって失われた物語にかわる新しい物語を作るため、知恵を頼りに七ッ風の島を冒険する。また、冒険の途中、島で３人目の風使いになる。





Story 5

# 前身年の終り

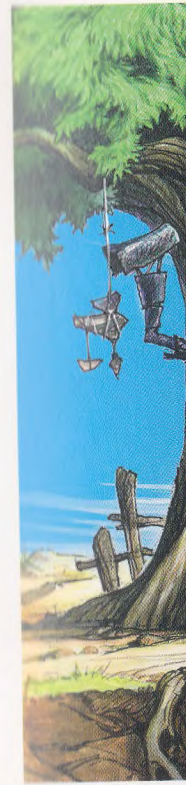
**～竜人誕生～**（序章「風岩」より）

大きなサナギから目ざめた竜人・ガープ。でも、生まれたところは、空にポッカリ浮かんだ大きな岩の上。誰もいない場所にポツンと、ひとりきり。

コーコー…。小さな風が吹きぬけるだけ。風の言葉がわからないガープはあたりをキョロキョロ。やがて見つけた地面に光る黒いハネ。ナツカシイニオイにガープの気持ちは一安心。と、そのときゴゴーと黒い風が吹いてガープのからだは大空へ…。

Story
6









# 竜人、七ッ風の島へ

## ～できあがった木の家～



**おはなしのつづき**

クルクル…ドッスン！　ガープが落ちたところは不思議な岩がある丘の上。ここは、誰も見たコトはないけれど誰もが見たコトあるような、そんな場所…七ッ風の島。

ガープのカバンに飛びこんだ不思議な実。草むらに置いてビックリ。木の芽がグングンのびはじめ…りっぱな木の家があらわれた。トビラの中には何がある？　さっそく探険、探険。言葉を話すトビラの顔と知り合って、ガープは木の家の主になりました。

# タム婆のねがい

**~さいしょのトモダチ~（第1章「さいしょのトモダチ」より）**

Story 8

**おはなしのつづき**

チョキチョキ…扉の外からヘンな音。家のそばにはハサミネズミの子どもがひとり。ガープはその子を追いかけ、階段をかけおりた。さて、この先には何があるんだろう？

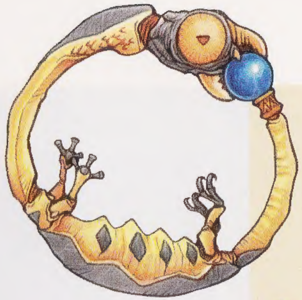
名前をほしがるクサネズミ、森で寝ている大グモのタム婆…。タム婆をおこしたガープは虫取りを頼まれて、草むらを行ったりきたり。ワッカムシ、ワッカムシ…。そのお礼はハサミネズミを呼ぶ青い笛。おかげで、ガープはハサミネズミとトモダチになりました。

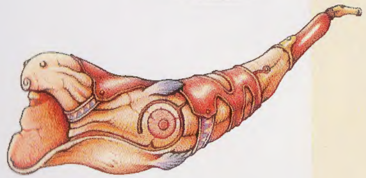
## 大グモのタム婆

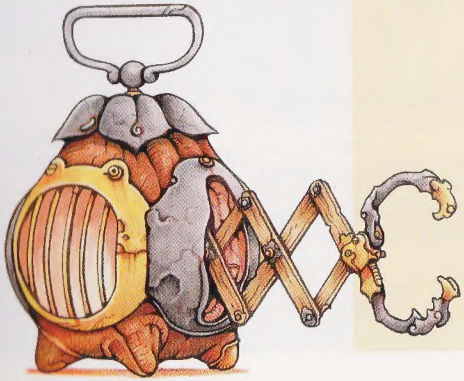
島に住む行商人なのだが、ひまな時間を利用して趣味で虫を集めている。かなりの年寄りらしく、虫のことはもちろん島に関することについてもなかなかくわしい。ワッカムシをつかまえると、お礼に青い笛をくれる。











## ハサミネズミのキスケ

ガープが最初に出会ったトモダチ。好奇心旺盛で、ふだんはアオいオトを追って島中をあちこちかけまわっている。アオいオトとガープがつけてくれた名前が大好き。手のハサミで草や木を切ることができる。



# カンゾウと勝負

**～2人目のトモダチ～（第2章「カンゾウ、あらわる！」より）**

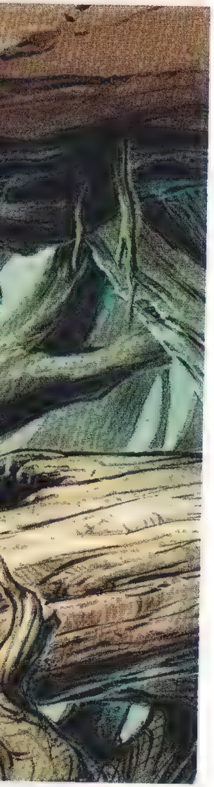
*Story*
10

**おはなしのつづき**

ヘンな２人組があらわれた。勝負が大好きなコンドルペンギンのカンゾウと、ビクビクついてくプロペラウサギ。木の家の中、散歩の途中…　ガーブとカンゾウは何回も勝負、勝負！　ピョンピョンはねたり、ハタパタ高く飛んだり…。

そのうち２人組はナカマわれ。怒ってプロペラウサギをいじめるカンゾウ。助けてくれたガーブとキスケに、プロペラウサギは大よろこび。いじめられっ子をやめてガーブとトモダチになりました。










## コンドルペンギンのカンゾウ

島で2番目の風使い。誰かと勝負することが趣味で、ガーフが島にやってきたことを知って強引に勝負をいどむ。わがままで負けずぎらいな、ちょっと困ったヤツ

## プロペラウサギのクリオン

ガーフの2番目のトモダチ。大きな耳をクルクル回して自由に空を飛ぶことができる。ちょっとしたことで驚いてしまう、内気で気弱な子どもで、ガーフがつけてくれた名前[illegible]好き

Story 12

# 空飛ぶ木 つなげる命

**~3人目のトモダチ~ 第3章「空飛ぶ木」より**

**おはなしのつづき**

ガープは、木の家から生まれた小さな空飛ぶ実を手に入れた。木の家の願いはただひとつ。木の実が育つこと…。でも、どうすれば…。木の実が好きな土の場所は、誰が知っている？　木の実を育てるのにガープは大忙し。風使いをさがしてドタバタ…、虫をさがしてドタバタ…。やがて、りっぱに育った空飛ぶ木はスーっと大空高く飛んでった。

いのちの輪のめぐりあわせで、ガープはフクロガエルの子どもとトモダチになれました。



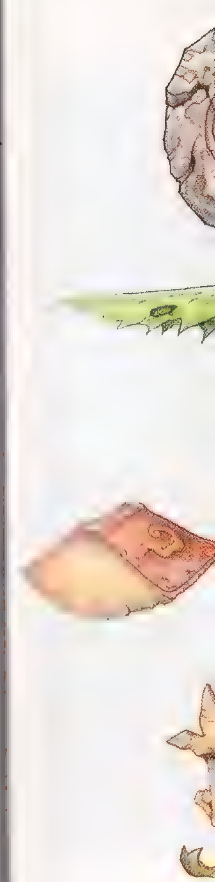
## フクロガエルのロクゾウ

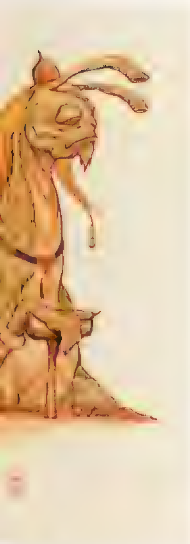
キイロいオトでやってくる、眠ることが好きなガープの3番目のトモダチ。ノドに空気をためて発する大声でモノをこわすことができるトモダチの中ではいちばん足が遅く、迷子になると道や草むらで寝てしまう。



## 大カタツムリのソウル

非常に歳をとったカタツムリ。あごヒゲをさすりながら、イロイロなことを教えてくれる。ただし、その言葉はナゾナゾみたいでむずかしい…。わからないことがあると、たいてい相談相手になってくれる。

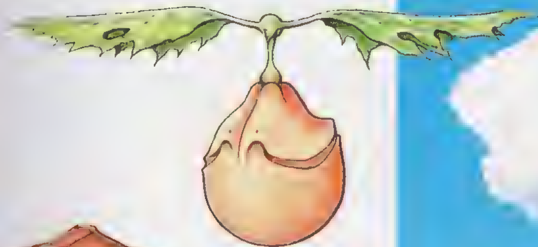




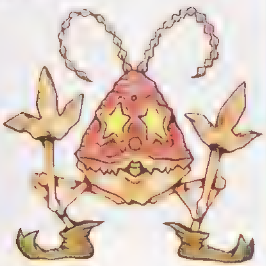


ムリのソウル











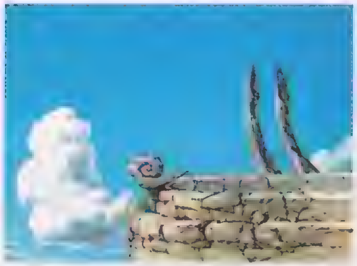
Story 14

# 3人目の風使い

**〜弐番目の風〜（第4章「風を使うモノ」より）**

**おはなしのつづき**

シロガラスのヒューが、風使いの伝言を伝えにやってきた。ところが…。七ッ風のホールにいない風ライオン。風ライオンの用事はなんだろう？　ヒューから渡された風の実を頼りに、ガープは島中をトコトコ。大きな赤いサンカクをさがし…。水に飛びこみ…。土の中の穴を進む…。風ライオンの目的は、風使いの資格あるモノをさがすこと。風石に認められたガープは空飛ぶ木の根で作った七つのムチをもらい、3番目の風使いになりました。



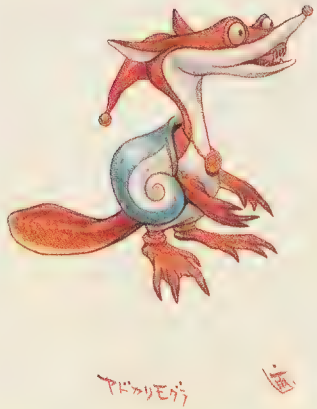







## カゼドリ

ヒッ風の島に生息している固有のトリ風の流れにのるのがうまく、いつも数羽であつまって仲よく空を飛ぶ。風岩の近くで見かけることが多い。性格は温厚でよくなつく…らしい。




## ヤドカリモグラのチャピ

ヤドカリモグラは土の中で生まれて、土の中で生活するので、めったに姿を見ることはない。赤いピラミッド近くの地中で“ひびくオト”をさがしているが、方向感覚が悪くてしょっちゅう迷子になっている。





## 風人の風ライオン

島にある風岩の上で風のココロを感じる風使い。島で１番目の風使いとして、風石に認められたガーブに、風を呼ぶ術を伝授する。空飛ぶ木の根から七つの色の七つのムチを作ってくれる。

# 黒い風 羽の泉

**～四番目の風～　第5章「羽の泉」より**

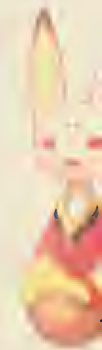
Story
16

**おはなしのつづき**

七ッ風の島にフシギな風が吹きました。それは風ライオンでさえ知らないナゾの風…。

風使いは夢を見て風の答えをさがす…。では、どうすれば…。見えないグリンの願いをかなえたら、あたらしい道がひろがった。そこは湖の広場。スズウサギが楽しい夢の話を聞かせてくれる場所。でも、フシギな風がスズウサギのココロを消しさった…。どうすればココロは戻る…？　アゲハダマにみちびかれ、リムルのココロをとりもどしたガープは、羽の泉の水球へ…。ナツカシイニオイに包まれ夢を見た。でも、黒い風や前身年のことは、まだナゾのまま…。





スズウサギ











## スズウサギのリムル

[illegible]の広場のタマゴの家に住む。[illegible]を見るのが好きな女性で、羽の[illegible]によく[illegible]ている。黒い風に吹かれてココロがヌケガラになったところをガーブに助けられる

## 島人 グリンの顔

七ッ風の島に住む大きな命の大きな木。大きな木のホコラの中にしげったミドリの[illegible]はその中で眠っているため、ふだんはその顔を見ることはできない。ガーブが吹かせるミドリの風が好き。



Story 18

# リムルのねがい

**～クーボーのケガ～（第6章「石の雨」より）**

**おはなしのつづき**

飛べなくなったクーボーに出会ったガープは、届けモノを頼まれた。ミニツリーをリムルへ届けてほしい…。どうやらヌケ道があるらしい。ソウルに聞いたとおり、赤いサンカクの下まで行って、リュウナマズのドンキルを見つけながらトコトコ歩く…。

湖の広場につくと、今度はツリーをもらったリムルがガープにお願い。クーボーのケガが心配。カカトの羽を治してあげて…。これは竜人の知恵でもむずかしい。はてさて、どうすればいいのかな…？











## 岩人 ジムストーン

いつもスーツ姿で、片手にステッキを持っているオシャレな岩人の青年　身ぶり手ぶりを交えながら話すそぶりからは軽いヤツに見えるが、子どもが好きな好青年。現在、オヨメサンを募集中

## 大グナイのクーボー

前と後ろの足のカカトに羽を持ち、世界中のあらゆる空を自由に飛んでいる鳥の住人。飛行中は、カカトの羽でバランスをとっているので、ここをケガするとうまく飛べなくなってしまう…

Story 20

# 石の雨、ガンボーへの子守歌

## ~壱番目の風~

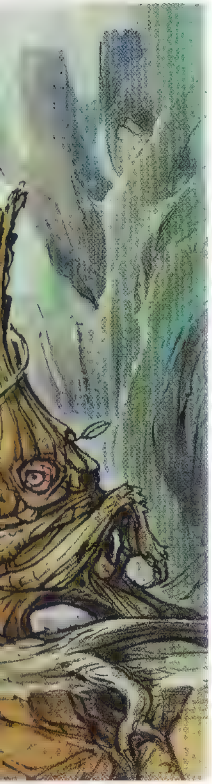
**おはなしのつづき**

ケガを治す方法…。悩んだガープは島に住んでいるいろんな人に話を聞いた。すると、島には悩んでいる人がいっぱい！　ジムは、泣き続ける岩人の赤ちゃんを眠らせる方法がわからない…。ヒューは、あるモノが見つからない…。どれから解決すればいい…？

知恵をしぼってクーボーの羽をぶじに治したガープ。おかげで、みんなスッキリ。ガープは、クーボーから空に落ちていた不思議な黒いヒゲをもらいました。



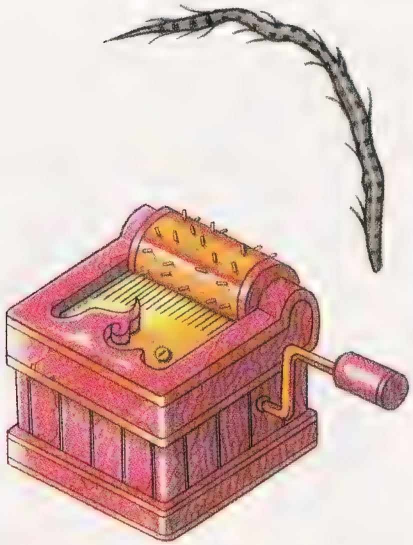






## シロガラスのヒュー

ガーブを一番最初に見たむッ風の島の住人。あいさつがわりに誰にでもかみつくクセがある。好奇心にあふれていて、なんにでもクビをつっこみたがる性格。音楽が大好きで、曲作りにはげんでいる。







## 岩人 ガンボー

岩人の村で育てられている岩人の赤ちゃん。岩人は小さい頃は大人より大きく、大きくなるにつれて小さくなるため、ガーブの数倍の巨体を持つ。泣き出すと目から石の雨を降らせて、島の住人を困らせる。

Story 22

# ヘンなマキオ

**～すいこまれたトモダチ～（第7章「いろんなヒミツ」より）**

**おはなしのつづき**

3人のトモダチの様子がヘンです。ガープを見るとコソコソとどこかへお出かけ。どうしたんだろう…？　気になって追いかけたガープは、草の広場でヘンなヤツとばったり。そいつの名前はマキオ。

スミツボの洞で、3人のトモダチがマキオに吸いこまれるのを見て、ガープはビックリ！　クルクル顔を回すマキオは、ナゾの言葉を残して姿を消した。3人のトモダチを吸いこんだまま…。






## テンネンビト マキオ

別の場所からむッ風の島にやってきた正体不明の怪生物。顔をクルクル回して姿を消す。好きなモノはあまい味。嫌いなモノはジェルの実のニガイ味…。



島人 グリ



## ンネンビト マキオ

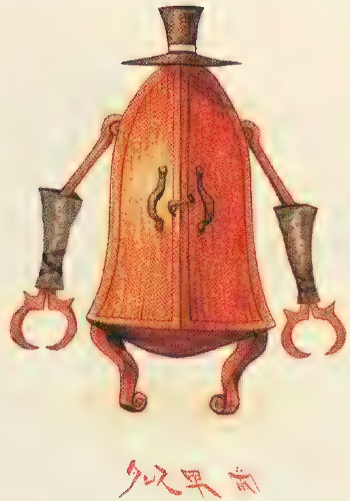
場所から七ッ風の島にや
正体不明の怪生物。
まい味。嫌いなモノはジェ
のニガイ味…。



## 島人 グリンの右手

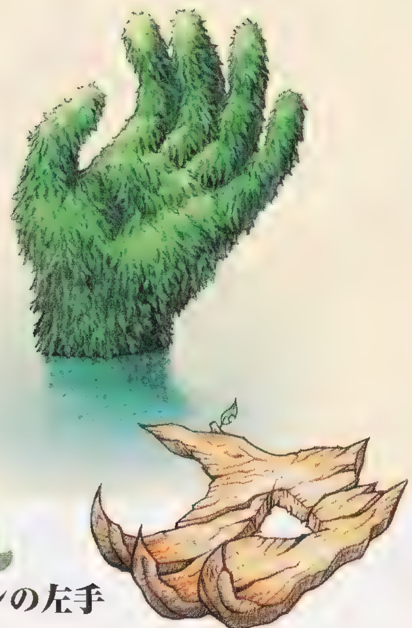
七ッ風の島に住む大きな命の大きな右手
といっしょに目ざめた。何かの欠片を
がしている





## タンス男のキャビット

本当はおしゃべりが好きなのだが、扉に
ったままだったために思うよう
に話せなくなった。かわいそうな男。ガ
からは、今までの分を取



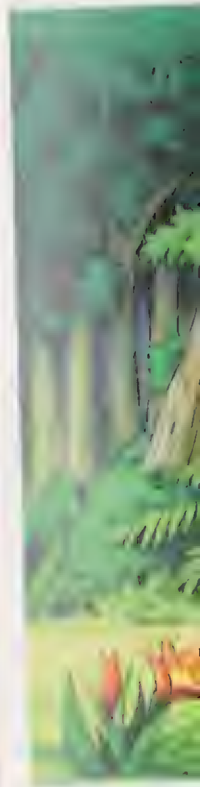
# 島人 グリンの左手

ヒッ風の島に住む大きな命の大きな左手。右手といっしょに目ざめた。やっぱり、何か[illegible]をさがしている。




# ケヤキゾウのシュンサン

[illegible]すな[illegible]ている知恵者。ふだんは、[illegible]に関する[illegible]研究しながら、[illegible]トを教えている。



ウのシュンサン



# フ・ウ・シャをさがして

## ～いろんなヒミツ～

**おはなしのつづき**

マキオが残した言葉“フ・ウ・シャ”の意味がわかるのはダレ…？　島で一番大きな広場に風車があるらしい…。グリンの顔から、目ざめた左右の手のきもちを伝えられたガープは、あたらしい道を開くためにトコトコ。赤いサンカクの向こうと、湖の広場の向こうを行ったりきたり…。

けっきょく、“書かれたヒミツ”を知ったガープの知恵にマキオは退散。そして、ぶじだったトモダチ3人からガープは、みんながナイショでつくっていた自分の人形をもらったのでした…。

Story 26

# セルベットのねがい

**〜伍番目の風〜 第8章「ウマムカデレース」より**

**おはなしのつづき**

突然、木の家に姿をあらわし、あたふた帰ってしまったセルベット。困っている。あせっている…。

いったいどうしたんだろう…？　さっぱりわけがわからぬガープはトコトコお出かけ。

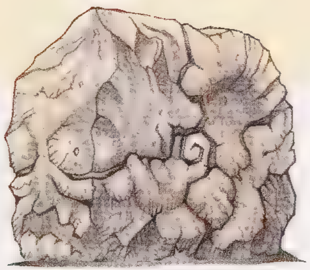
セルベットのおかげで、伍の風を覚えたガープは、お礼にウマムカデレースに出ることに。ウマムカデレースって…？　セルベットが負け続けているレース。はたして、ガープは勝てるのかな？

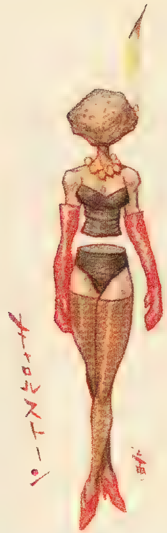




## メガネインコのセルベット

[illegible]風の島の海岸にあるなぞの工房の持ち主。手先が器用で家具や道具のほか、車を作るウデも持っている。ただ、[illegible]技術のほうは今ひとつらしく、レーブ[illegible]はカンノク相手に10連敗中…






## 岩人 キャロルストーン

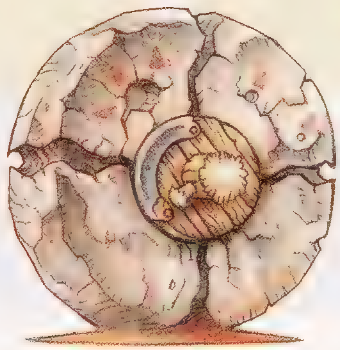
すらりと美しい脚線美の岩人の女の子。森の大広場にあるアパートに住んでいる。シムストーンとは違って上半身と下半身にわかれることができ、下半身だけがときどき勝手に散歩に行ってしまう。

Story
28









## フウシャガメのマメゾウ

[illegible]

## ナマリ犬のバウ

[illegible]



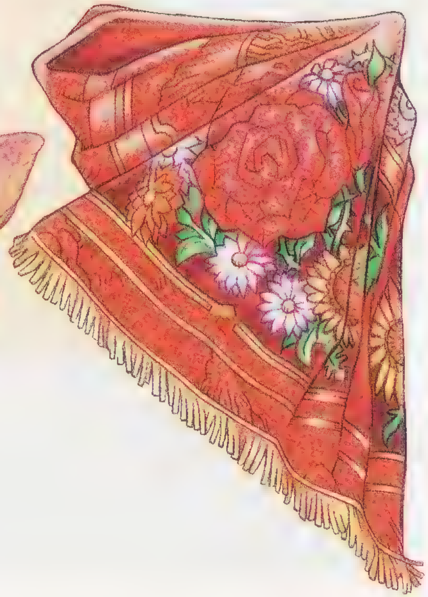

リ犬のバウ

[illegible]




オカアンコウのルビー

[illegible]



# 部品あつめ

**〜ウマムカデレース〜**

**おはなしのつづき**

帆を作る布…。車輪を作る石…。どこかにいるウマ…。レースに参加することになったガープは、車を作る３つの部品集めに大わらわ。クルクル、ステージでダンスを踊り…。バラバラ、岩人の頼みをきいて…。ウロウロ、どこかにいるウマをさがす…。

ようやく完成した車で、いよいよ始まるレース。１回くらい負けてもガープはあきらめない。レースに勝ったガープは、七ッ風の島のステキな模型をもらいました。

Story 30

# 大きな地震 とまった風車

## ～参番目の風～ (第9章「リュウナマズドンキル」より)

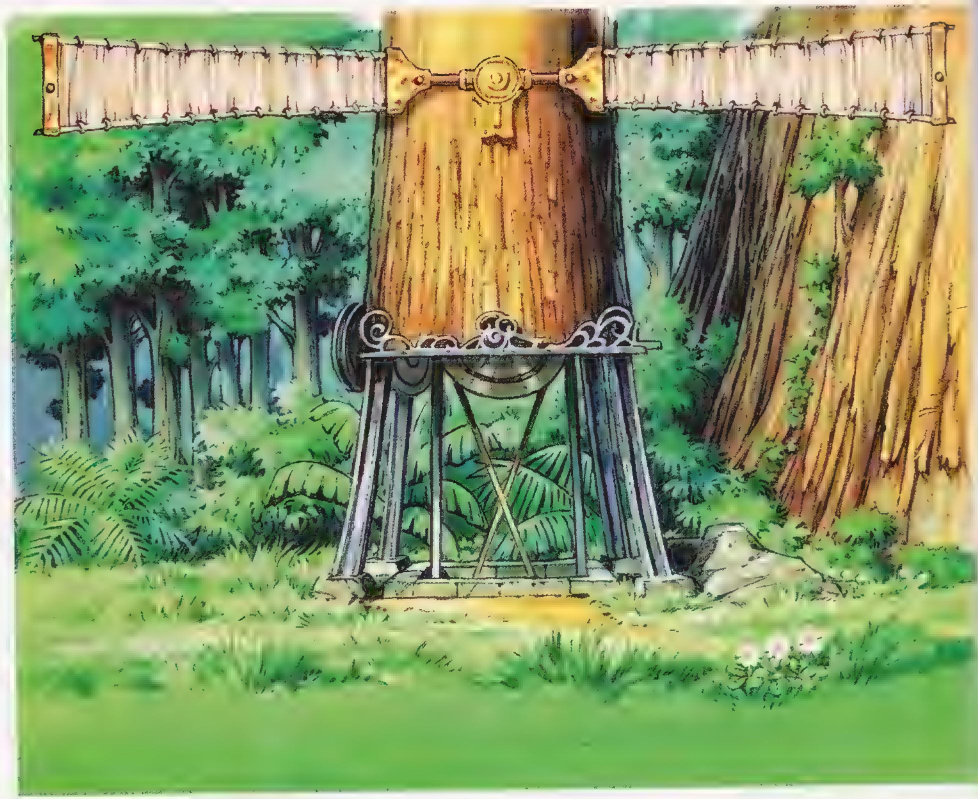
**おはなしのつづき**

突然の地震で、グラグラ揺れた七ッ風の島。そのうえ、森の大広場の風車がとまって、みんなはパニック…。

七ッ風の島は風の吹く島。風車がとまると空気がにごって、みんなが困る…。

地震の原因はどこにある…？　風車の歯車がなにか知っている…？

痛がるドンキルの背中と話したガープは、さっそくドンキルのしっぽのところへ行ってみることに…。











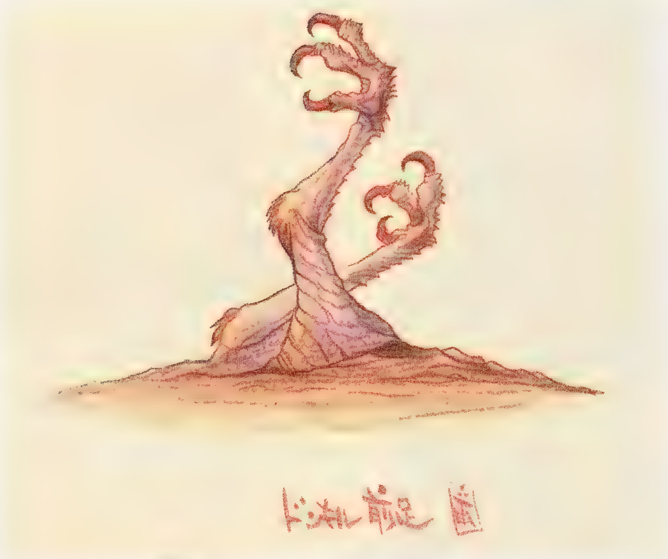
## フタクビガラシャ

カニに似た姿をした住人で、左右のハサミにそれぞれアタマをもって生まれる。おかげで兄弟ゲンカがたえない。ちなみに、向かって右が兄エールン、赤いボウシをなくしたのが弟アールン。ボウシを見つけてあげると、海のむこうへ渡らしてくれる。

## リュウナマズ ドンキルのしっぽ

ヒッ風の島で最も大きな生き物の尾。島の大広場のはずれの岸に突き出ている。警戒心が強く、同族の臭いにとても敏感。

Story
32







## リュウナマズ ドンキルの前足

セノ風の島で最も大きな生き物の前足。後ろ足と同様、地中の洞くつにいる。

## リュウナマズ ドンキルの後ろ足

セノ風の島で最も大きな生き物の後ろ足。左右それぞれ1本ずつ、長く鋭い爪を持つ。地中の洞くつにいる。



ズ ドンキルの後ろ足

も大きな生き物の後
れ３本ずつ、赤く鋭い爪を
くつにいる。



# 土の中をさがして

## ～六番目の風～

**おはなしのつづき**

しっぽの痛みはマヒしても、ドンキルのからだはまだズキズキ…。このままでは痛くて風車は回せない。

今度は、土の中にある前足と後ろ足。それからアタマ。知恵ある竜人は考えた。土の中に行く方法…？　考えながら、歩く途中でちょっと人助け。それは回り道。でも、赤い帽子が重要な回り道…。

フタクビガラシャの力をかりて、アカい風を覚えたガープは土の中へとむかう。

# 地震の原因

## ～リュウナマズドンキル～

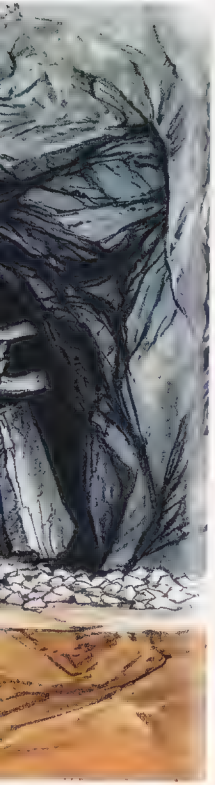
Story 34

**おはなしのつづき**

風車の歯車をしているドンキルの背中…。崖に突き出たしっぽ…。土の中の洞くつの前足と後ろ足…。いろんな場所をトコトコ回ってドンキルのニオイでいっぱいのガープは、ようやくドンキルのアタマとお話し。突然の地震の原因は…。イタくてグラグラ、イタくてズキズキ…。大きなドンキルの、大きな虫歯…。

ドンキルの虫歯をとってあげて、ようやく風車は動き出す。参番目と六番目の風を覚えたガープは、これで６つの風を覚えました。








## リュウナマズ ドンキル

Story 35



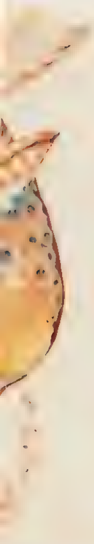


## クサネズミのニーフ





## ゼンマイムシ 大ゼンマイ





ムシ 大ゼンマイ



# こわれた水球

**～前身年の夢～（第10章「前身年の夢」より）**

**おはなしのつづき**

ヒューが伝えてきた楽しいこと？　ガープは大ホールへ、急ぎ足でトコトコ…。始まる、始まる前身年の夢のお話し。ところが、ガープは話せない。バラバラの夢。前身年の夢。あたらしい夢を見ようと羽の泉にやってきたガープ。でも突然、島に吹いた黒い風。おかげで、壊れてしまった羽の泉の水球…。

これでもう夢は見られない!?　新しい水球を作るためにいるモノは…？　ガープは、水球が生まれた話を知っている人をさがしてトコトコ。やがて、ガープのおかげでグリンのココロの木から落ちる大ゼンマイ…。

新しい夢見る水球を作ったガープは、自分が巨大な竜だった前身年の夢を見ました。

Story 38

# イールたちののぞむモノ

**～小さくてキレイなモノ～（第11章「小さくてキレイなモノ」より）**

**おはなしのつづき**

前身年の終わりが近づいて、ココロをひとつにするモノが見たいと思ったイールたち。さっそくガープにお願い。ガープの頭にのっかり、島中をウロウロ。ガープにいっしょにさがしてもらう。

イールたちはわがまま。あれが見たい…。これが見たい…。でも、どれを見ても納得できない。イールたちの納得できるモノはどこにある…？　ココロをひとつにできるモノはどこにある…？




## アゲハダマのイールたち

とても仲がいいアゲハダマの4人。グリンの幹に住んでいて、飛びはねたり転がったりと、いつも元気がいい。ちなみに4人の名前は、青がイール、黄がモール、ムー [illegible]

## イールたち

・・ ・・ 人 ク
きびはねたり転がっ
いい ちなみに4人
前がモール、ムー




## 岩人の長老

岩人の洞に住んでいる岩人の長老。非常に礼儀正しく、しつけにはうるさい。非常に長い年月を生きてきたため、風化して小さくなってしまっているが、生まれた頃はガンボーのように巨大でりっぱな体格だ。




## ウミネコのヒゲナシ

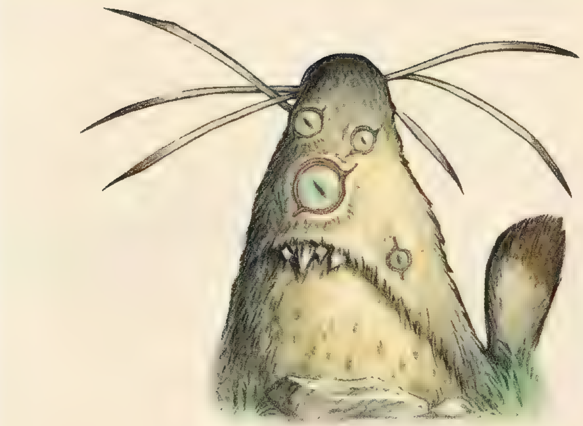
ヒゲ三兄弟のすえっ子。兄たちと同様に他人の集めたモノを集めるのが好き。深い森の奥、ネコヅカに兄弟3人で暮らしてい[illegible]

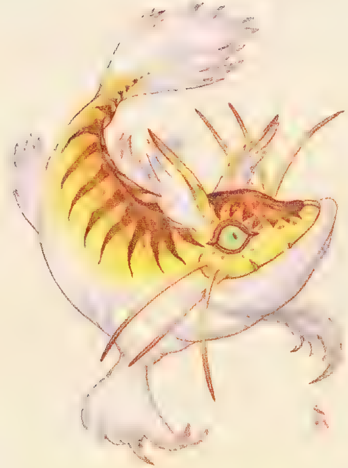


## ウミネコのカタヒゲ

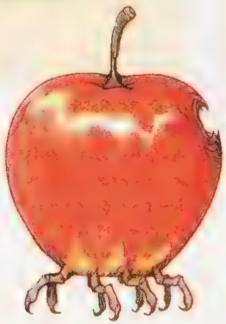
ヒゲ三兄弟の次男。趣味は、他人の集めたいろいろなモノを集めること。ただし、そのためにはどんな方法もいとわない。ふだんは水球に入ってスガタを隠しているが、ほかの者に変身することもある。

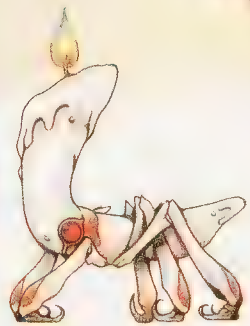
Story
40






## ネコヅカ





## ウミネコのリョウヒゲ

ョウヒゲ



# ドロボウを追って

## ～ネコヅカの中～

**おはなしのつづき**

イールたちから、小さいキレイな虫を見せてと頼まれたタム婆はビックリ！　虫がいない！　寝てる間に盗まれた！　犯人はヘンな水球…。イールたちに虫を見せるため、ガープは水球と追いかけっこ…。困ったヤツらはヒゲ三兄弟。ガープのおかげで事件は解決。タム婆ほっと一安心。でも、イールたちは納得しない。

次のイールの願いは、タチサキウオ。島ではダレも見たことがない魚…。どこに行けば見られる？　魚にくわしいのはダレ？　竜人ガープはなやむ。

Story 42

# タチサキウオ

## ～そろった4人のココロ～

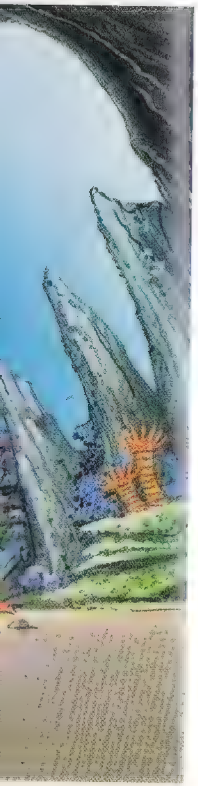
**おはなしのつづき**

ガープの知恵とリョウヒゲのおかげで出現した“ホンヤラ洞”。その奥に姿をあらわす魚…。幻のタチサキウオ…。

願いがかなったイールたちは、４人いっしょにサナギになった。イールたちの前身年の終わり…。新たな始まり…。

サナギから生まれたカラスアゲハは何も覚えていない。自分の過去も…。大好きなガープのことも…。ガープは飛び去るカラスアゲハを、じっと見送るしかないのでした…。









## タチサキウオ

[illegible]の目のほかに、ヤツメウナギのよう[illegible]い魚体の後[illegible]10数個[illegible]を持つ[illegible]リュウヒゲか[illegible]

## カラスアゲハのオードリー

[illegible]を変えて生まれ[illegible]ここ数年間[illegible]、幻の種[illegible]されている。[illegible]も存在しない

# ワスレサラレタモノ

**終章「ワスレサラレタモノ」より**

Story 44

**おはなしのつづき**

なにかが不安…。なにかがおこる…。島を包んだあやしい雰囲気に家を飛び出すガープ。

やっぱりヘン…。ダレもいない…。島をさまようガープの姿を追うように吹きぬける黒い風。モウ、イチド…キミニ、アイタイ…。ガープの耳に届く不思議な声。黒い霧におおわれてしまった羽の泉で、ガープを待っていたヒュー。ガープに不安なきもちを話したとたん、黒い風に吹かれて消えてしまった…。

七ッ風の島はどうなってしまったの…？













## 月人 ムーニー

Story 46

# おはなしのつづきにあるもの





吹きぬける黒い風のために、

不気味に静まりかえる七ッ風の島…。

島をすくえる風使い…ガープ。

罪を背負った竜人…ガープ。

島に残ったガープをそう呼ぶナゾの声…

七ッ風の島に残された最後のナゾ。

残された、もうひとつの風…。

向き合う2つの巨大な石像…。

満月と三日月…

すべてを見ていた月人ムーニー…。

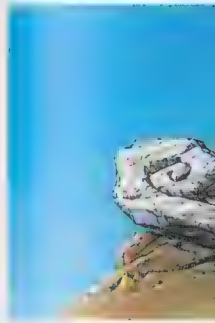
すべてのヒミツはガープが見る、

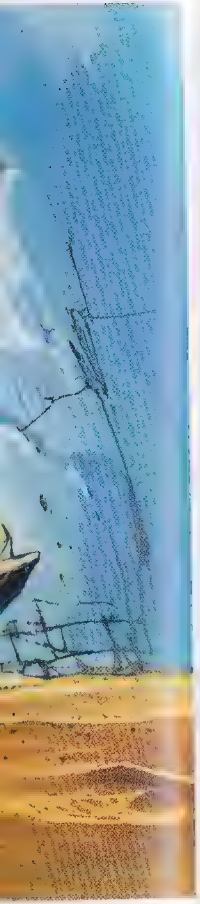
最後の前身年の夢に…。

ガープの前身年におこった出来事…

それがすべての始まり。









# GARP WISE IN THE WAYS OF THE WORLD

## 七ッ風の島の常識





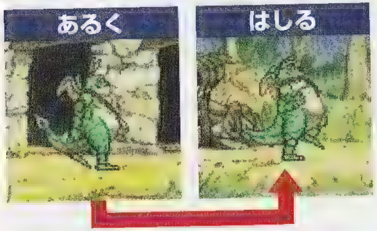




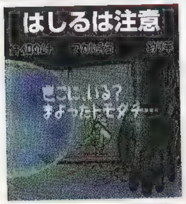
“七ッ風の島”を冒険、あるいは探索するには、島独特のいろんな常識を覚えておかなければならない。
ガープの常識＝アナタの常識と考え、ここで振り返っておこう。

# 移動の常識

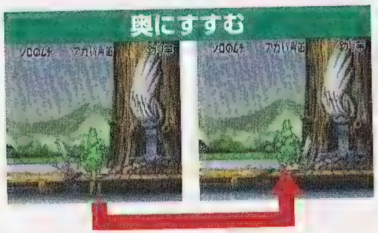
いつも風が吹きぬけ、不思議な生き物たちがくらす“七ッ風の島”を移動する方法はイロイロ。しっかり覚えて島中を探険しよう。



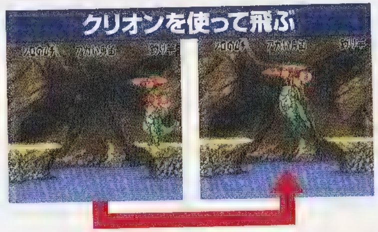

サナギから目ざめたばかりのガープは“歩く”ことしかできない。でも、ハサミネズミのキスケと友だちになると“走る”ことを覚えるようになる。第２章以降で、さっそく試そう。



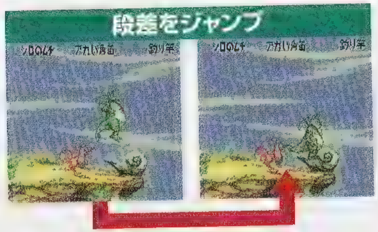

方向ボタンとAボタンで走って移動するのは便利だが、あまり急ぐといっしょにいる友だちが迷子になってしまうことが、たまにある。ときには立ち止まって追いつくのを待ってあげよう。



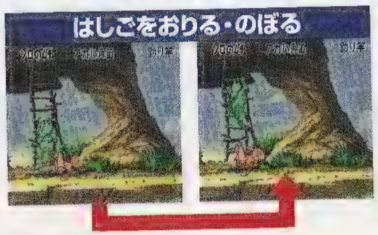

島の中には、ガープが木の家に入るときのように、画面の奥（後ろ）に向かって進んで入る場所がいくつもある。木のホコラや石段、建物などがある場所にやってきたら要注意！




途切れている道の向こう側へ行きたい。ジャンプでは届かない高さのところに行きたい。そんなときに頼りになるのがクリオン。ガープを持ち上げて、スイスイ運んでくれるよ。




ちょっとした段差ならBボタンでジャンプ！　風岩の上に立つときなどは、クリオンに頼むよりジャンプしたほうが早い。また、あまり高くない所なら、飛びおりることもできるよ。




七ッ風の島は、たくさんの階層が上下に複雑に広がる不思議な世界。島のあちこちに階段やはしごがある。のぼったり、おりたりするときは、行きたい方向にそのまま進めば大丈夫。

ている道の向こう
たい。ジャンプで
い高さのところに
。そんなときに頼
のがクリオン。ガ
ち上げて、スイス
くれるよ。

っとした段差ならB
でジャンプ！　風岩
立つときなどは、ク
に頼むよりジャンプ
うが早い。また、あ
くない所なら、飛び
こともできるよ。

風の島は、たくさん
が上下に複雑に広が
議な世界。島のあち
階段やはしごがあ
ぼったり、おりたり
きは、行きたい方向
まま進めば大丈夫。



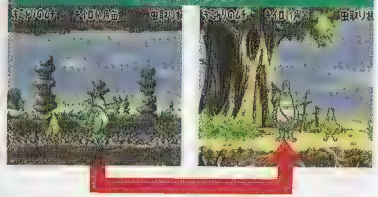
## 御神木の札を使う

島のあちこちにある、しめなわと３つの赤い○印がある不思議な木（御神木）の前で、あるキャラクターからもらえる“御神木の札”を使うと、一瞬で別の御神木の前へ移動することができる。ただし、それぞれの御神木によって移動する場所は決まっているので、移動地点を自由に選ぶことはできないよ。





## 風石を使う



風石は、一瞬で木の家の前に戻ることができる、便利なアイテム。ただし、友だちが迷子になっているときは使えないよ。

### 風の吹く場所に注意

いつも風が吹きぬけている七ッ風の島にも、洞くつや建物のなかなど、風がとおらない場所がいくつもある。そういったところでは、ムチを使っても風を呼ぶことはできないし、風石も使えない。注意しよう。

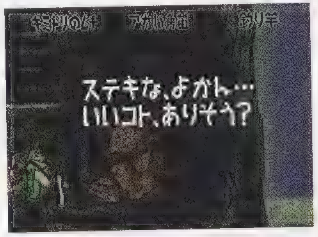


# 会話の常識

島に住んでいる住人たちとのコミュニケーションは、あたらしい物語を作るための第１歩。
眠ってる人をおこすといったユニークな方法もあるので、相手に合わせて使いわけよう！

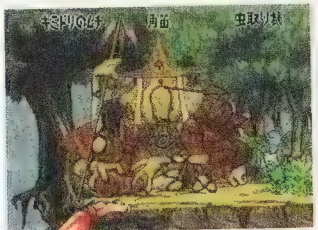
## はなす

住人たちとはＡボタンで話すことができる。お話が進めばメッセージはどんどん変わるし、ときには一度にすべてのメッセージが表示されないこともあるので、くりかえし会話しよう。




## 大きな音をたてる

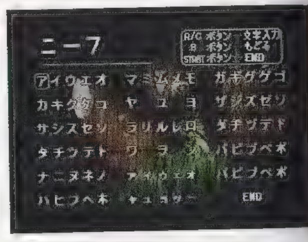
ゲームを進めていくと、ときに眠っていて、おこさないとはなすことのできない住人と出会うことがある。そういうときは角笛を使い、大きな音で呼びかけよう。






## 名前をつける

お話のなかで、名前の入力はとっても大切になってくる。ゲーム上何度か名前を入力する場面があるが、自分のつけた名前は忘れないようにしよう。



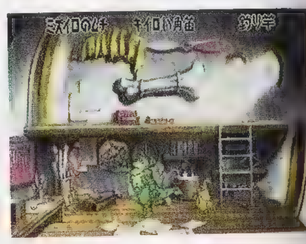

### 風獣紀の名前を覚えよう




木の家にある風獣紀には、虫や住人たちの情報がいっぱい。それらの名前がゲームのキーポイントになることもあるので、よく読んで名前をおぼえていこう。

## アイテムを使う

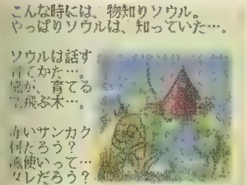
アイテムも、りっぱなコミュニケーションの手段。石や魚、虫などをコレクターや特定の住人に渡すことで、特別な情報やアイテムなどを手に入れられることもあるよ。



# どこにいるか…何をしたらいいのか…どこへ行ったらいいのかわからなくなった、そんなときは…

## 壱・セッ風の島物語を読んでみよう

本の精が執筆中のセッ風の島物語は、家のなかでいつでも読むことができる。内容はゲームの進行にあわせて執筆されるので、章の途中でも大丈夫。エピソードを忘れてしまったときは読み返そう。




## 弐・ソウルやシュンサンと話をしよう

歳をとったソウルや、前身年の研究をしているシュンサンは、とっても物知り。どうすればいいかわからなくなったときは、彼らの話を聞いてみるのもいい。なにかヒントをくれるかもしれないよ。





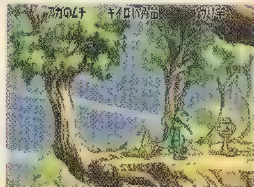

**タテフダコブラ**

ムネの部分に飾りとして地図や文字をつけたヘビ。温和な性格で話しかければだれにでも飾りを見せてくれる。

## 参・タテフダコブラで位置を確認しよう

いま、どこにいるのかわからなくなったときは、タテフダコブラの前でAボタン。風岩や広場などが書かれた周辺の地図を見ることができる。迷子になったら活用しよう。







タテフダコブラ

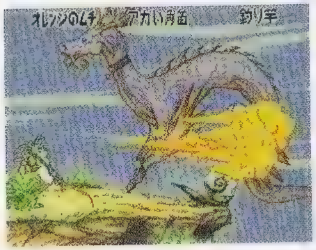
途中で迷っても、あせらないこと。
人と話す、本を読む…どこかに必ずヒントがあるはずだよ。

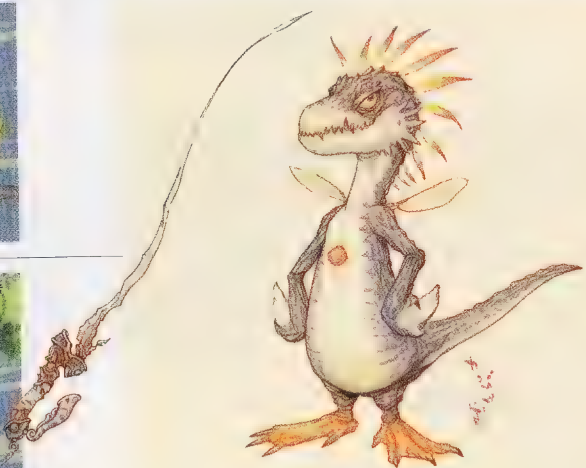
# 七つの風の常識

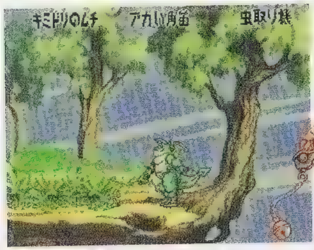
七ッ風の島で３番目の風使いになるガープは、七つのムチで七色の風をおこす。七つの風の特性をおぼえて、風を使いこなそう。

## 壱の風

第６章でおぼえることができる、いやしの風。暖かな風で傷ついたものを治療することができる。使用度はあまり高くないが、傷ついたものを見かけたら、風を送ってあげよう。






第４章で、ガープが風使いとしてはじめておぼえる風。草むらに向かって風を送ることで、虫をたくさん出すことができる。虫を集めるときには、必要になってくる風だよ。

## 弐の風　キミドリの風◆草などを揺らす風

## 参の風

第９章でガープがおぼえることができる、相手の神経や感覚をマヒさせる風。また、相手の動きをいっしゅんだけ止めることができる。オレンジの風と色が似ているので、間違えないようにしよう。







第５章でガープがおぼえることができる、姿なきものを見えるようにする風。木のエダや建物のかげに隠れている虫を出現させるときにも使用できる。かなり役に立つ風だよ。

## 四の風　ムラサキの風◆見えないモノが見える風

神経や感覚をマ
めることができ
ようにしよう。



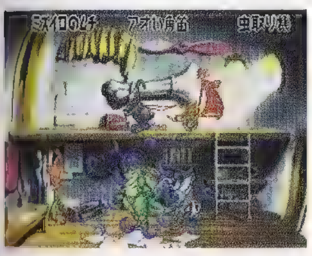


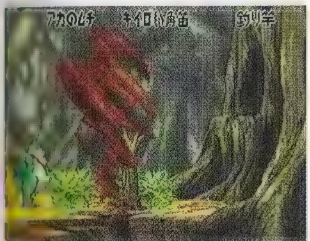


きものを見えるよ
虫を出現させると

## 伍の風 ミズイロの風◆小さくなれる風

第8章でガープがおぼえることができる、自分の体を小さくする風。ふだんの状態では入れない小さな穴や建物に入るときに使用することが多い。終盤での使用度が高い。



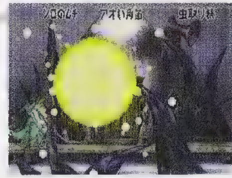



第9章でガープがおぼえることができる、地下への穴を作る風。地中に住んでいる島の住人に会うとき、また特殊な虫を捕まえるときに使用する。6つの風で、ガープが一番最後におぼえる風だよ。

## 六の風 アカの風◆地下への道を開く風

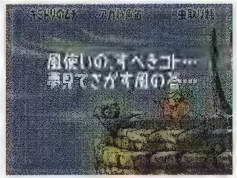
## 島に吹くもうひとつのマボロシの風

6つの風以外にもうひとつ、マボロシの風が存在するセッ風の島。しかし、島一番の風使い、風ライオンですら風の吹く場所はわからない。どうやらシロの風のようなのだが…。






## 風使いの使命とは…




セッ風の島にいる3人の風使いの使命…それは島に一大事が起きたとき、風の能力を使い、その原因を解決し、住人たちの平和な暮らしを守ることにある。知恵をしぼって、解決にいどもう。

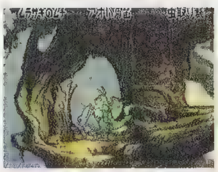
# トモダチの常識

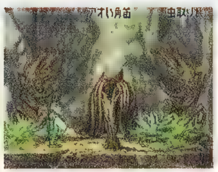
ヒッ風の島におりたったガープにできる3人の友だち。彼らにはそれぞれすぐれた能力がある。こまったときは友だちに協力してもらい、冒険を進めていこう。

### キスケ
**切る能力**

キスケのすぐれた能力は、両手のするどいハサミ。アオい角笛を吹いて頼むと、草や木片を切り取ってくれる。めずらしい草を集めたいときや、行く手をはばむ木片があるときはキスケに頼もう。



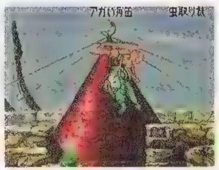


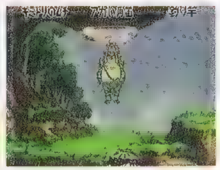


### クリオン
**飛ぶ能力**

クリオンはながーい両耳を、まるでプロペラのように高速回転させることで、飛ぶことができる。アカい角笛を吹いて頼むと、ガープがジャンプしても届かない、ガケの向こう岸や高いところへ運んでくれるよ。



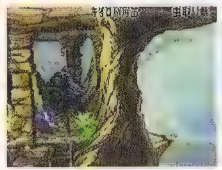


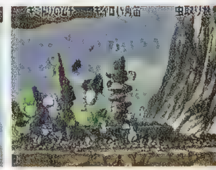


### ロクゾウ
**壊す能力**

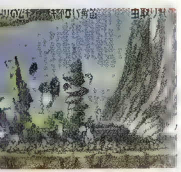
ロクゾウはキイロの角笛で頼むと、行く手をさえぎる岩山を、大きな声でこわしてくれる。たいてい、こわしたあとにステキな石のかけらが落ちているよ。ただ、足が遅いので、迷子になることもある。







で頼むと、行く手
声でこわしてくれ
とにステキな石の
だ、足が遅いので、



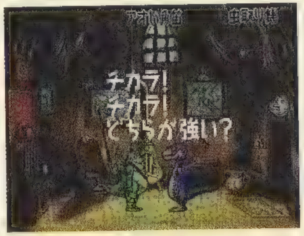


# カンゾウと勝負!!

カンゾウ…カンゾウ…ガープのライバル？　５回の勝負で何回勝つ？　負け越し、勝ち越し、さぁ～どっち？

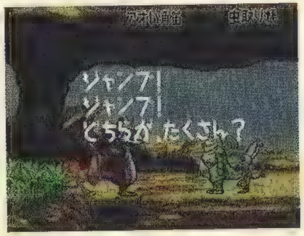
## 1 チカラ勝負

いきなり木の家に上がりこんできたカンゾウ。ガープにチカラ勝負をいどんでくる。ガープが木の家の外にカンゾウを追い出したら、ガープの勝ち。
さて、勝者はどちら？



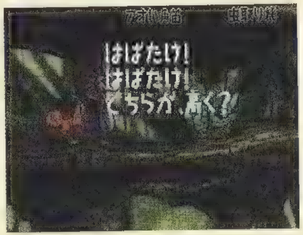

## 2 ジャンプ勝負

引きつづきガープに勝負をいどんでくるカンゾウ。今度は時間内に何回ジャンプできるか、回数勝負だ。でもカンゾウ、ときにひと休み。それで勝てるのかな？



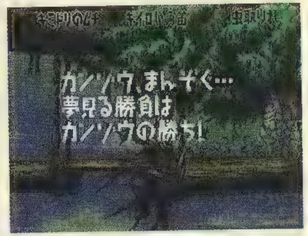

## 3 はばたき勝負

カンゾウ、３回目の挑戦。今度は飛べないガープの弱点をついて、はばたき勝負だ。１回戦はカンゾウの勝ち。よゆうのカンゾウ。これで木の家はカンゾウのもの？




## 4 夢見勝負(?)

カンゾウいそぐ。羽の泉にいそぐ。ガープより先に前身年の夢を見るために…。勝った、カンゾウ。羽の泉にいそぐガープの前でよゆうの勝利宣言！
でも、これってホントに勝負？

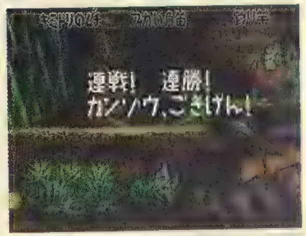






## 5 ウマムカデレース

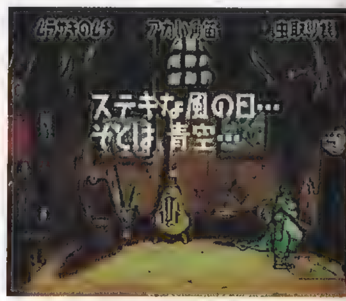
カンゾウ、最後の挑戦。今度は49連勝中のウマムカデレースで勝負だ。コツもバッチリ、道具もバッチリ。負ける要素がないカンゾウ。今度こそ勝つ？



# 木の家の常識

木の実からできた巨大な木の家で、ガープはゆったりくつろぎのひとときを過ごします。本を読んでいろんな情報を得たり、自分だけのインテリアを楽しんだりすることができる。






トビラの顔のトカビオラに認められ、その家の主となったガープ。家のなかには本の精が執筆中のセッ風の島物語や、お話にそって住人の情報がかわる風獣紀があるほか、虫や魚などを並べて遊ぶことができるキャビネットなどがある。



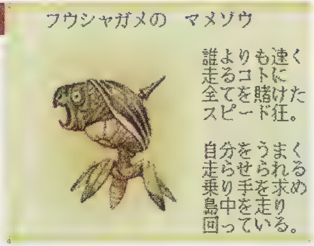

カビオラに認めら
なったガープ。家
が執筆中の七ッ風
にそって住人の情
があるほか、虫や
ぶことができるキ
ある。



## こんなことができる

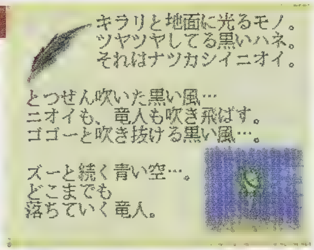
### 「風獣紀」を見る

島の住人たちや虫、魚などの情報を調べることができる。お話が進むにしたがって、どんどん内容が充実してくる。アナタがガープとなって住人たちと出会い、風獣紀を完成させよう。



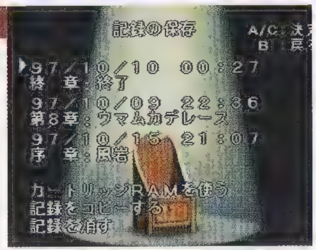

### 「七ッ風の島物語」を見る

ガープがとった行動を本の精が物語にしてくれる。その本を読み返すことで、忘れてしまった情報を得ることができる。さし絵も本の精が描いているのかな？




### 記録の保存

家のなかに置かれたひとつのイス。ガープはここに腰かけることで、今までの行動を保存することができる。通常で3カ所、外部メモリをつけると6カ所まで保存することができるよ。




### キャビネットで遊ぶ

虫や魚をコレクターたちに渡すと、キャビネットの引き出しのなかに標本のように入れておいてくれる。ガープはその標本を3×3の標本棚に好きなように並べて、遊ぶことができるよ。すべての棚が埋まると中央上の顔がガープの顔になったり、マキオの顔になったりする。どういう組み合わせで、どの顔になるかはガープの試みしだい。いろいろ試してみてね。

また、キャビネット中央の引き出しは、標本棚をすべて埋めないと開けることができない。すべて埋める（顔がひとつ変わる）と、そのたびに中央の引き出しに楽しい絵が1枚ずつ追加される。それらの絵は標本棚の右横と左横に飾ることができるよ。キスケたちにもらうガープの像や、セルベットにもらう島の模型もここに飾ることができる。





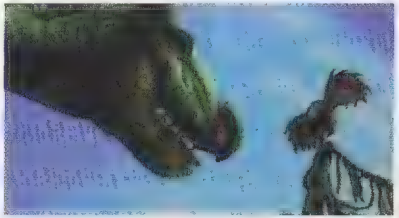

# 夢（前身年）の常識



**物語を進めていくうちに、ガープの手もとに集まる5つの黒いアイテム。**
**そのナツカシイニオイにたくされたメッセージを夢で見るため、ガープは羽の泉の水球のなかに入る…。**

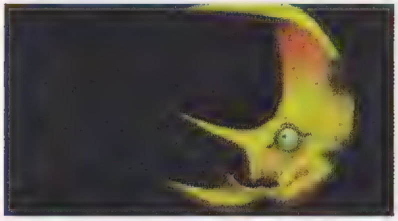
水球に入る前に黒いアイテムのニオイをかぐと、ガープは前身年の夢を見ることができる。しかし、バラバラの夢を完成させるには、すべての黒いアイテムが必要になってくる。ガープの冒険の目的のひとつがここにある。

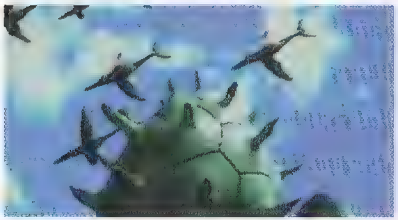






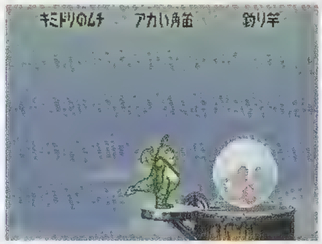








### トモダチも夢を見る



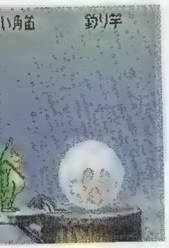

友だちをつれて羽の泉の水球の前まで行き、そこでその友だちを呼ぶ角笛を吹くと、友だちが水球のなかへ入っていく。するとガープと同様に、友だちの夢をのぞくことができるよ。みんな、どんな夢を見るのかな。












様の前まで行き、そ
くと、友だちが水
ガープと同様に、
きるよ。みんな、ど

# TRACED THE COURSE OF GARP'S JOURNEY ON THE PHOTO

## 道すじでわかる、七ッ風の島紀行





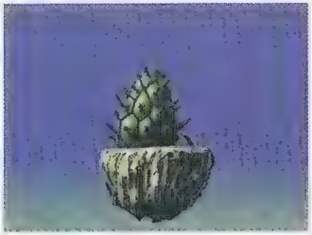
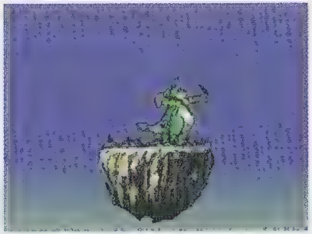
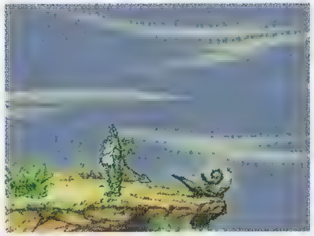
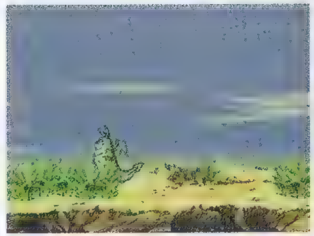




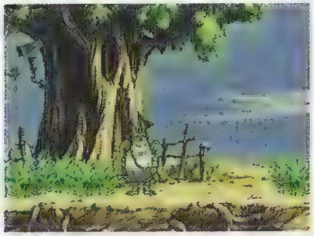
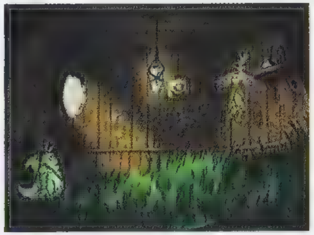
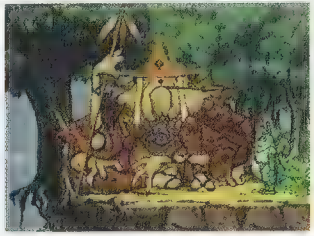
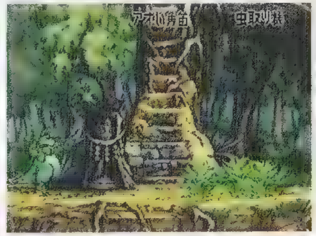


各章で迷ったときに役に立つ、写真で構成するガープの七ッ風の島紀行。道すじを示すヒントが隠されているから、よーく写真を見てみてね。

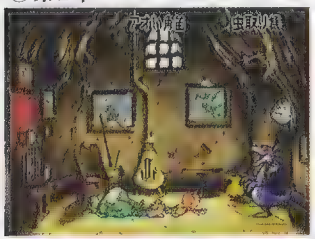
◎序章

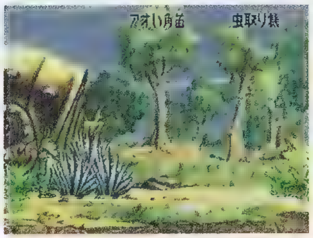





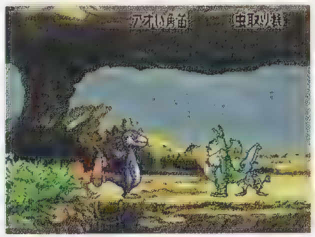
◎第1章

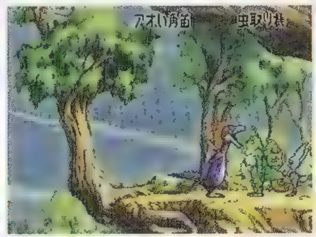






◎第2章

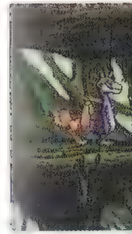




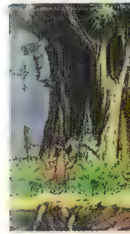


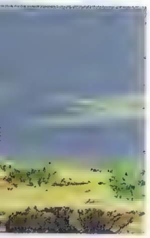
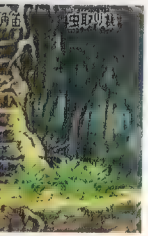


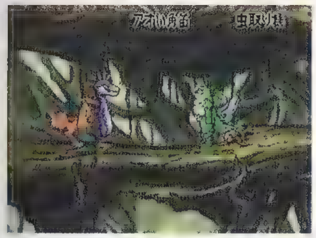
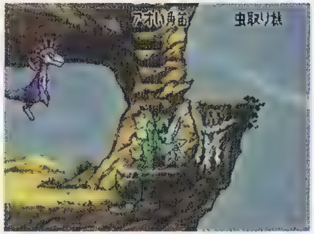
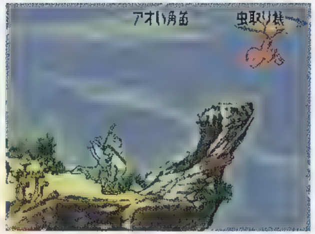


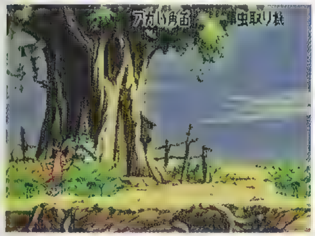
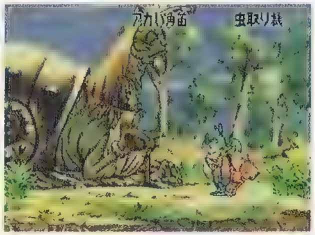
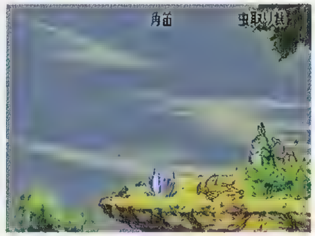
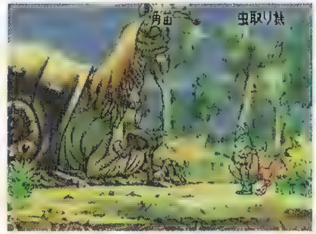
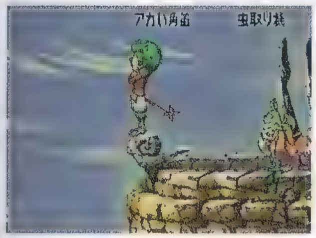
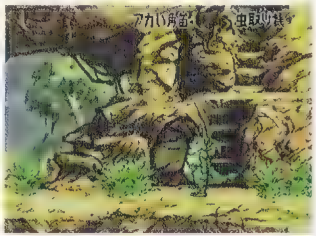
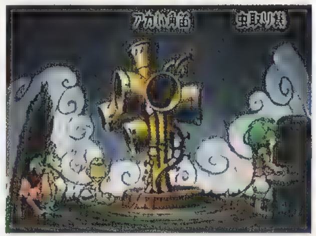
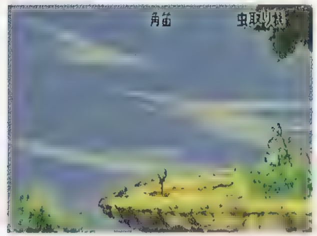
◎第3章

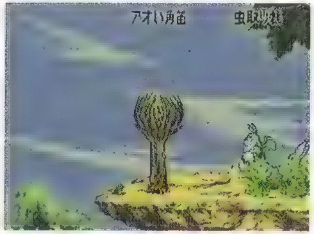
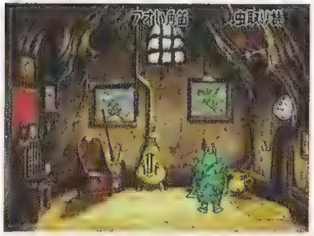


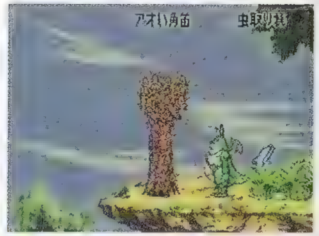


虫取り棒

虫取り棒

虫取り棒

アオい角笛
虫取り棒

アオい角笛
虫取り棒

アオい角笛
虫取り棒

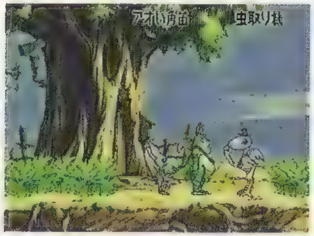
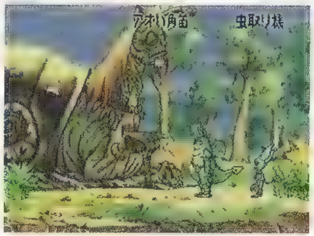
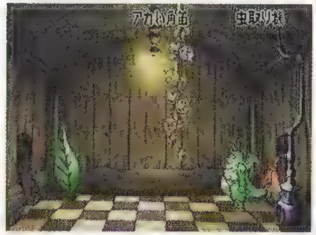
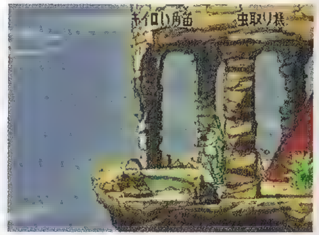
◎第3章


アカい角笛
虫取り棒

アカい角笛
虫取り棒

角笛
虫取り棒

角笛
虫取り棒

アカい角笛
虫取り棒

アカい角笛
虫取り棒

アカい角笛
虫取り棒

角笛
虫取り棒

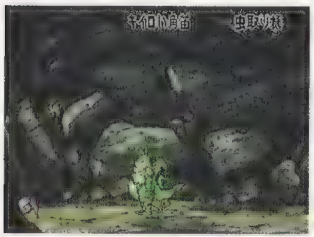
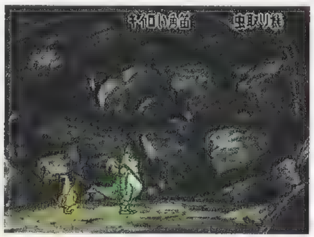
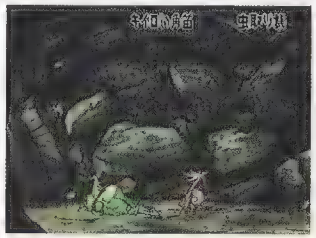
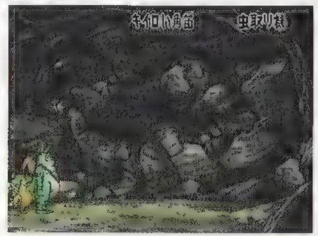

アオい角笛
虫取り杖

アオい角笛
虫取り杖

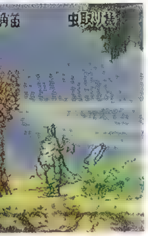
アオい角笛
虫取り杖

アオい角笛
虫取り杖


◎第4章


アオい角笛
虫取り杖

アオい角笛
虫取り杖

アカい角笛
虫取り杖

キイロい角笛
虫取り杖

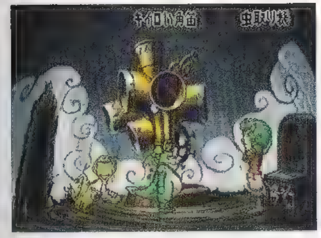
◎第5章

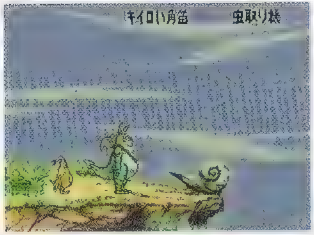


キイロい角笛
虫取り杖

キイロい角笛
虫取り杖

キイロい角笛
虫取り杖

キイロい角笛
虫取り杖

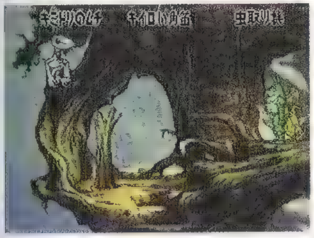


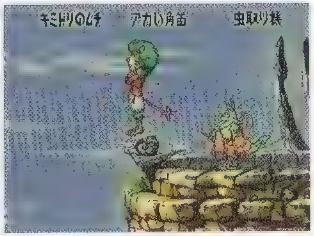


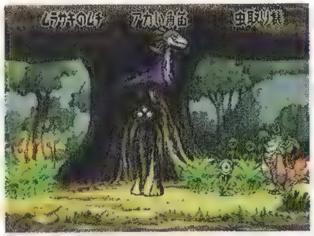

キイロい角笛
虫取り様

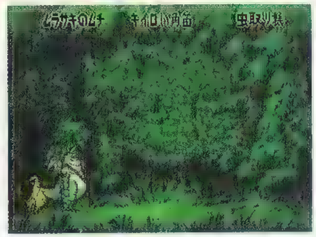

キイロい角笛
虫取り様

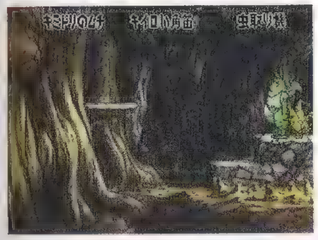
◯第5章

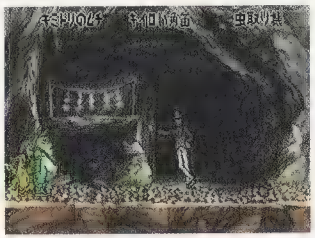

キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り様


キミドリのムチ
アカい角笛
虫取り様

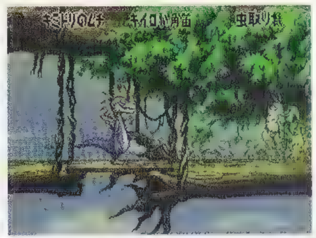

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り様

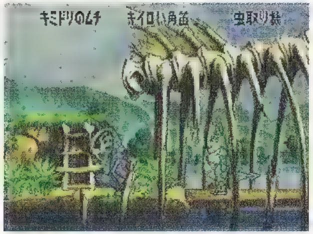
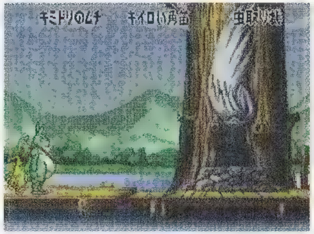
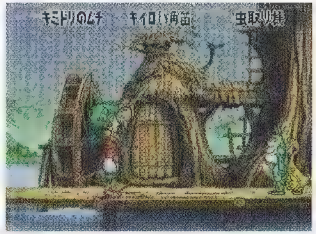
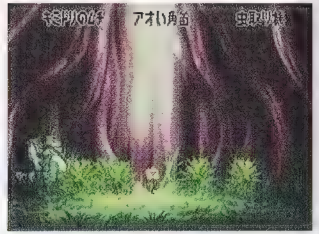
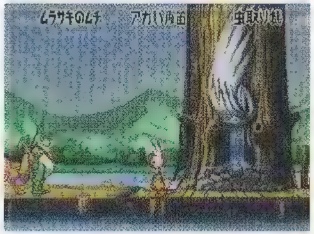
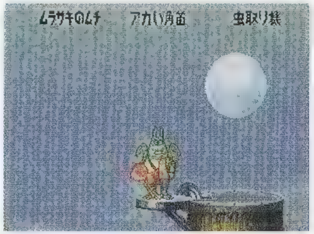

ムラサキのムチ
キイロい角笛
虫取り様


キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り様

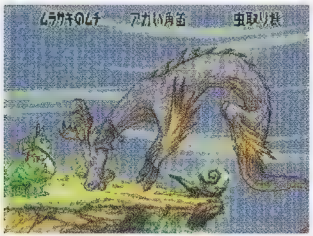
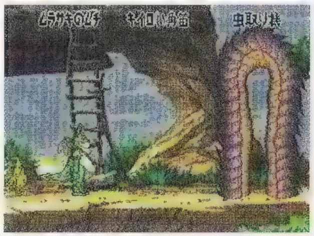
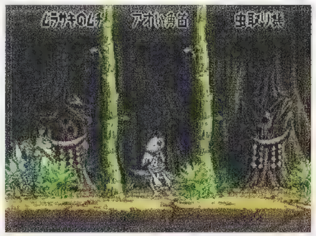
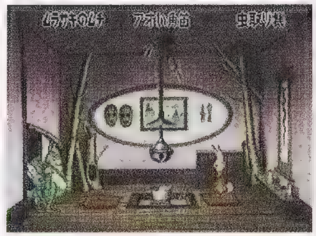

キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り様

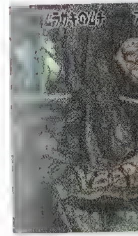

キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り様


キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り様


キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り棒

キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り棒

キミドリのムチ
キイロい角笛
虫取り棒

キミドリのムチ
アオい角笛
虫取り棒

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

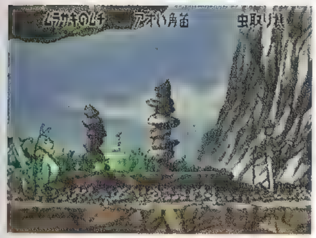
◎第6章

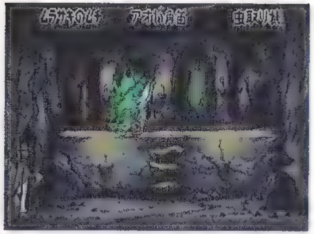

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

ムラサキのムチ
キイロい角笛
虫取り棒

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

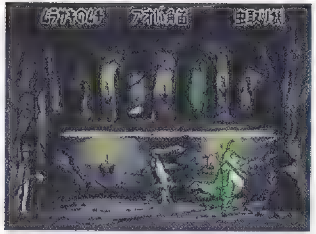


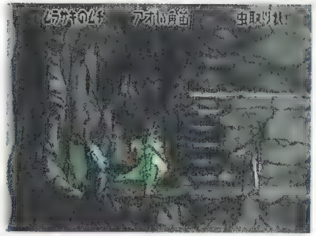


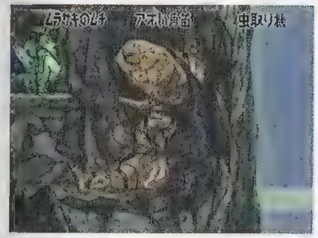
虫取り棒

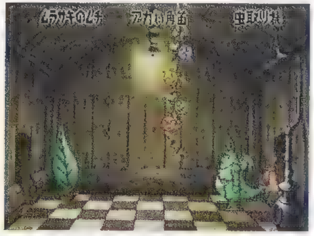

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

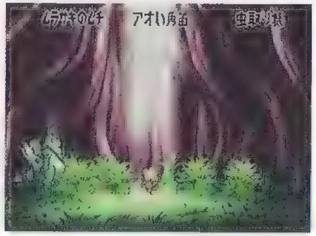

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

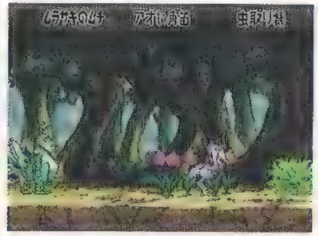

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒


ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

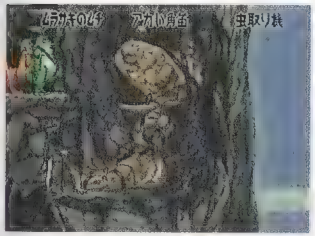

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

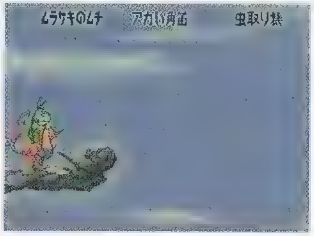

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

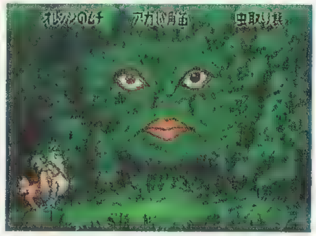

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒

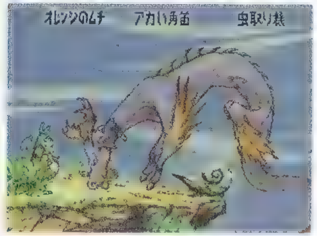

ムラサキのムチ
アオい角笛
虫取り棒


虫取り棒

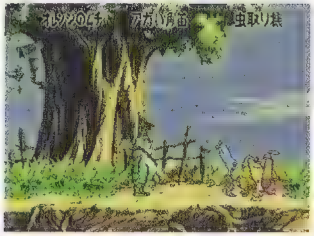

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

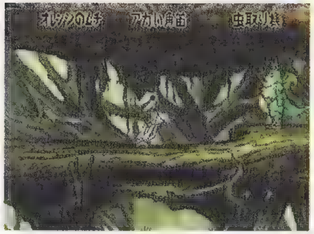

ムラサキのムチ
アカい角笛
虫取り棒

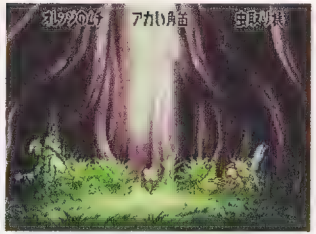

オレンジのムチ
アカい角笛
虫取り棒

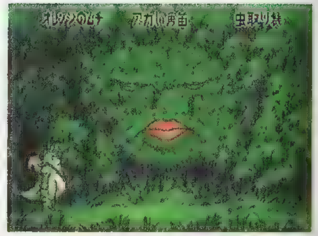

オレンジのムチ
アカい角笛
虫取り棒

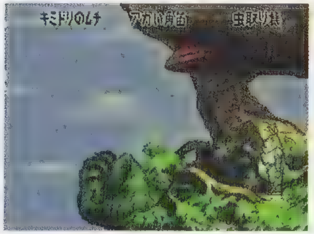
◎第7章


オレンジのムチ
アカい角笛

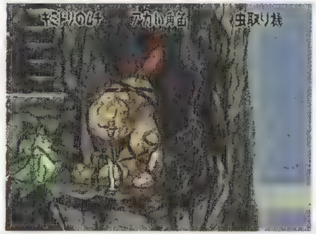

オレンジのムチ
アカい角笛

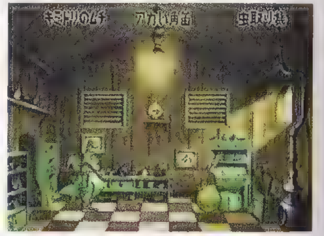

オレンジのムチ
アカい角笛


オレンジのムチ
アカい角笛

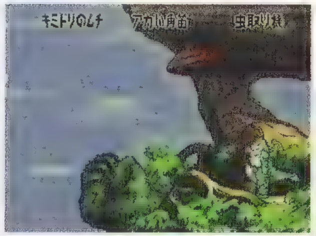

キミドリのムチ
アカい角笛

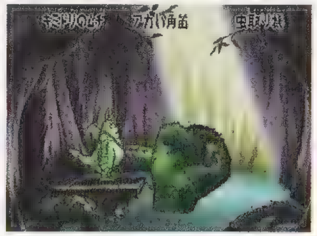

キミドリのムチ
アカい角笛

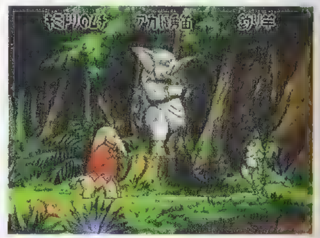

キミドリのムチ
アカい角笛


キミドリのムチ
アカい角笛

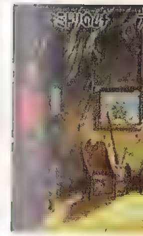

キミドリのムチ
アカい角笛


キミドリのムチ
アカい角笛

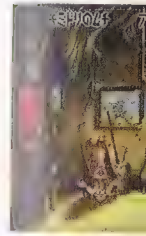

キミドリのムチ
アカい角笛


キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿



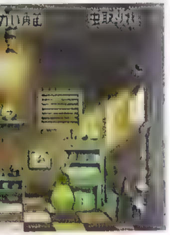


◎第8章



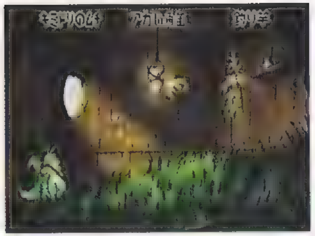




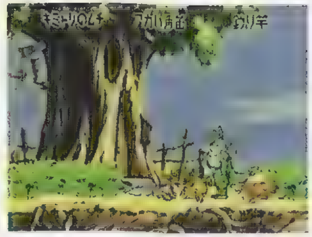





キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

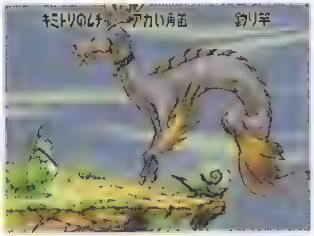

キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

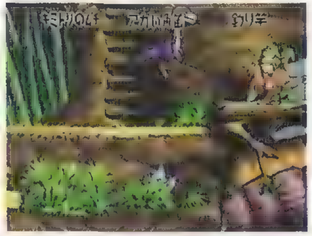

キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

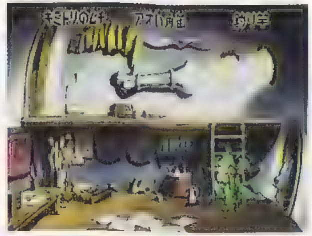

キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

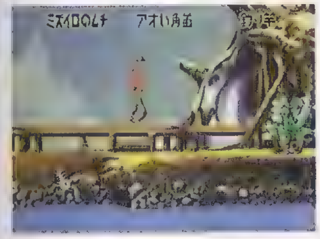
○第8章

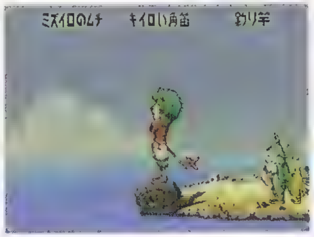

キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿


キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

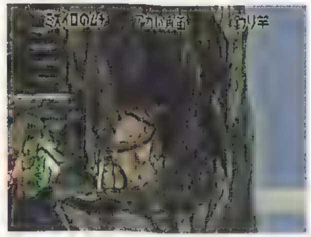

キミドリのムチ
アカい角笛
釣り竿

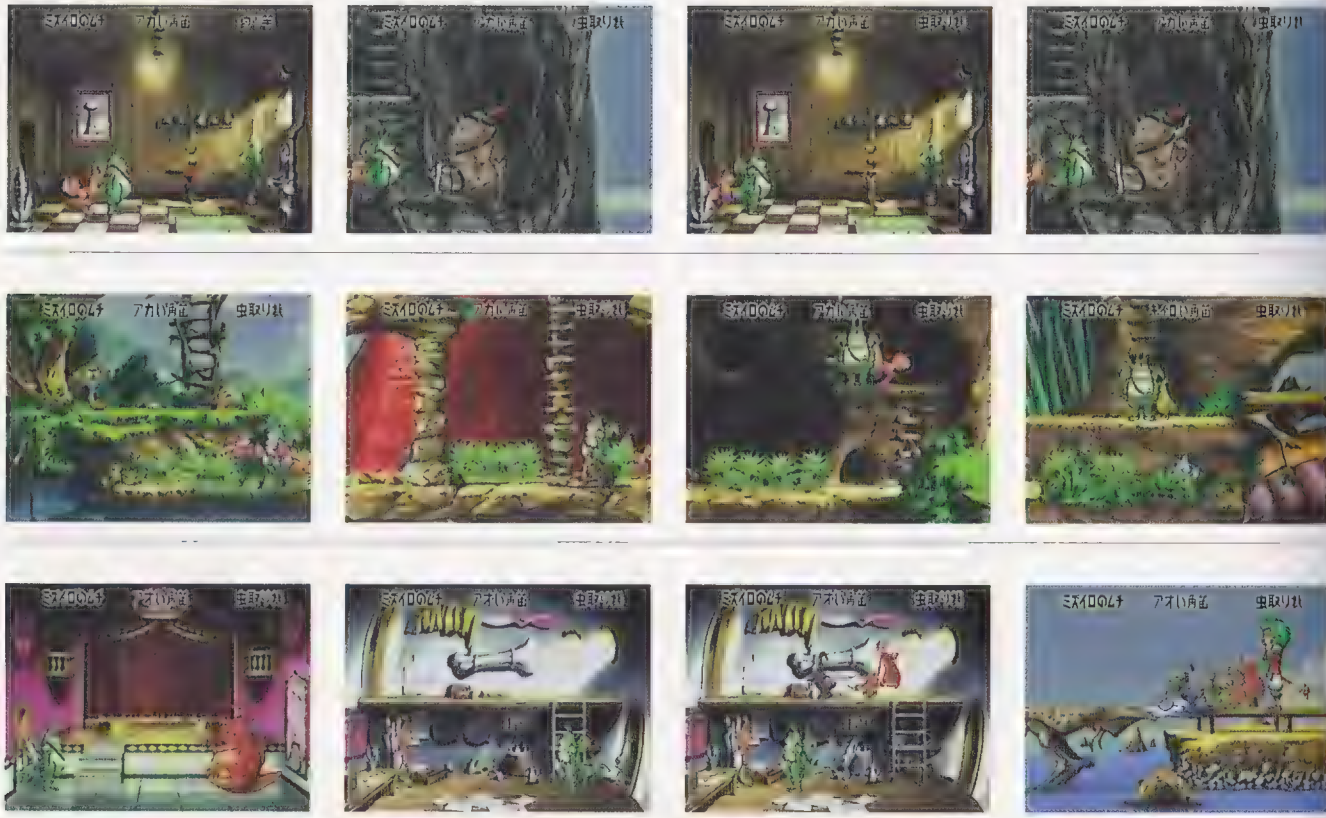

キミドリのムチ
アオい角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
アオい角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
キイロい角笛
釣り竿

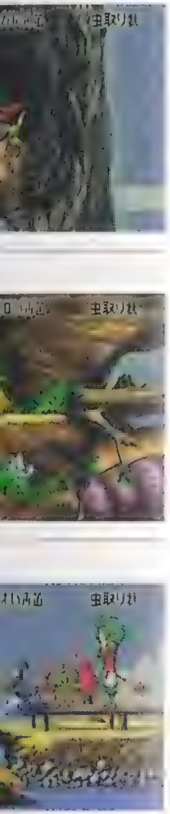

ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿



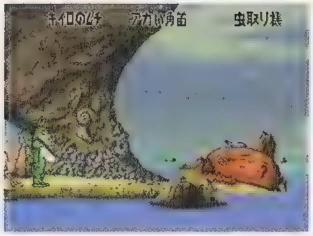
ミズイロのムチ
アカい角笛
アオい角笛

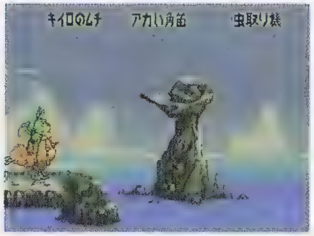


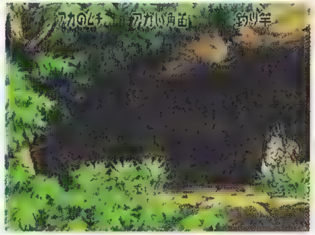



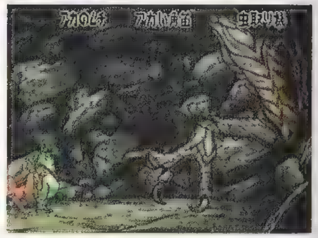
□第9章

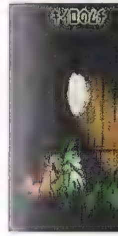


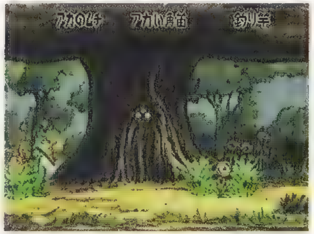

キイロのムチ
アカい角笛
虫取り棒

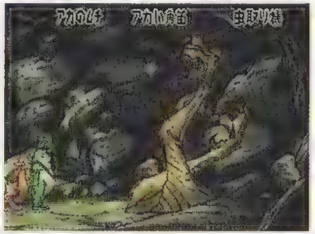

キイロのムチ
アカい角笛
虫取り棒

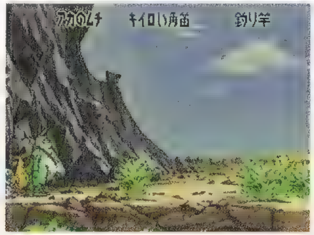

アカのムチ
アカい角笛
釣り竿

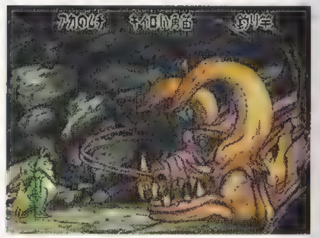

アカのムチ
アカい角笛
虫取り棒


キイロのムチ


アカのムチ
アカい角笛
釣り竿

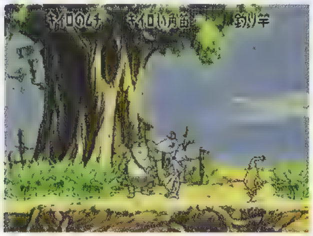

アカのムチ
アカい角笛
虫取り棒


アカのムチ
キイロい角笛
釣り竿

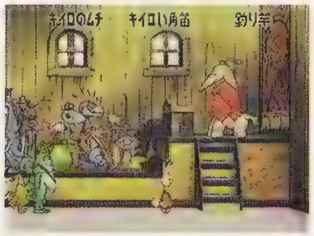

アカのムチ
キイロい角笛
釣り竿

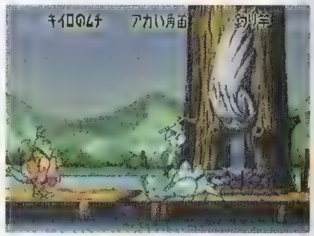

キイロのムチ

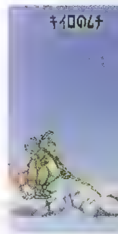
◎第10章


キイロのムチ
キイロい角笛
釣り竿

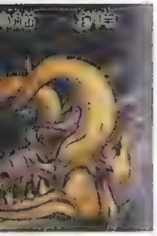

キイロのムチ
キイロい角笛
釣り竿


キイロのムチ
キイロい角笛
釣り竿

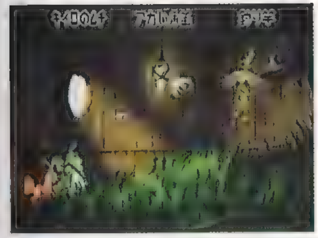

キイロのムチ
アカい角笛
釣り竿

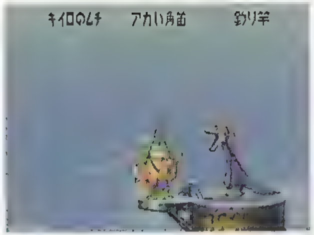

キイロのムチ

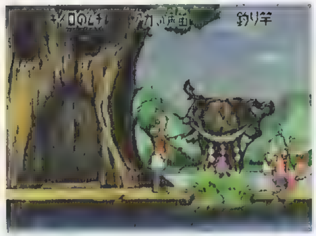


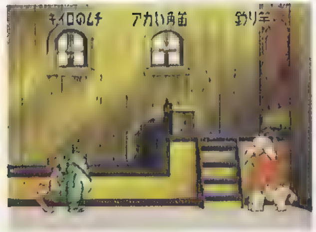


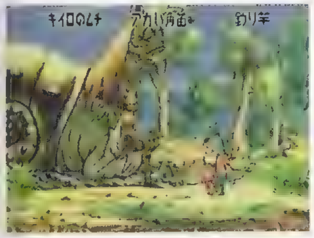


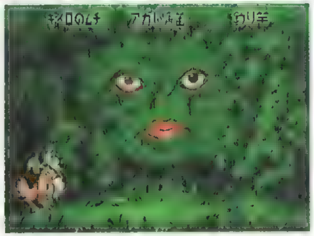

キイロのムチ アカい角笛 釣り竿


キイロのムチ アカい角笛 釣り竿

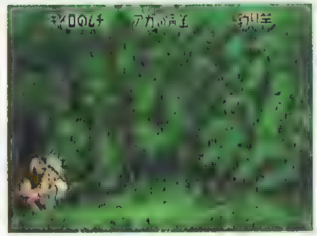

キイロのムチ 釣り竿

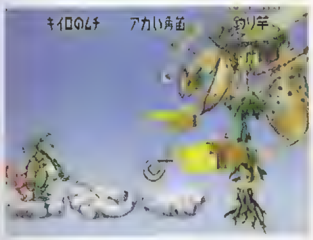

キイロのムチ アカい角笛 釣り竿

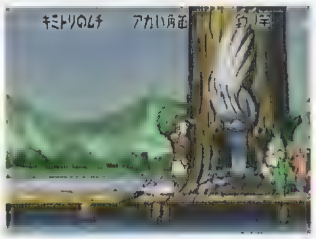

キイロのムチ アカい角笛 釣り竿

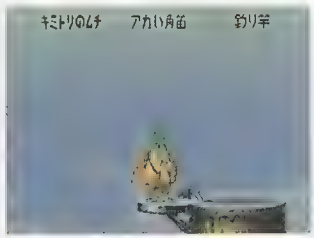

キイロのムチ 釣り竿

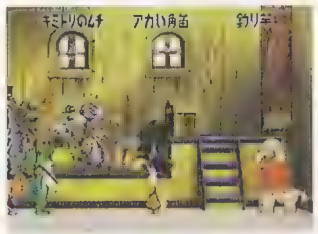

キイロのムチ 釣り竿


キイロのムチ 釣り竿

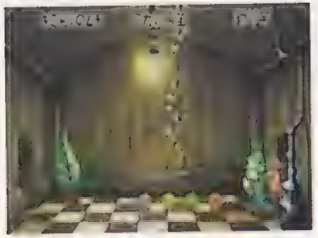
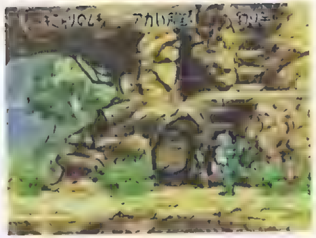

キイロのムチ アカい角笛 釣り竿

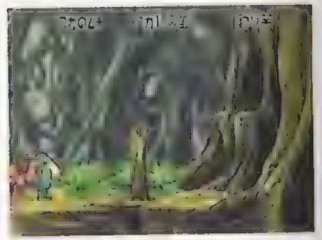
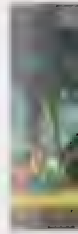

キミドリのムチ アカい角笛 釣り竿


キミドリのムチ アカい角笛 釣り竿

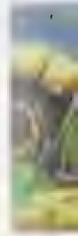

キミドリのムチ アカい角笛 釣り竿

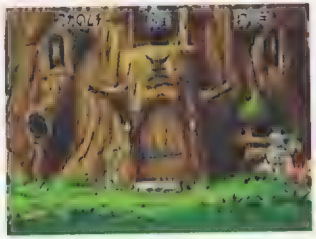
第11章

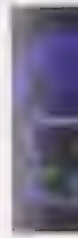





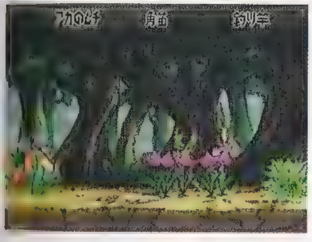



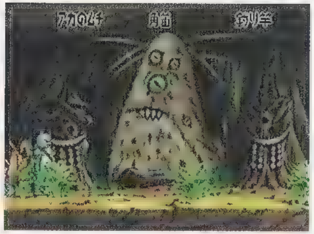


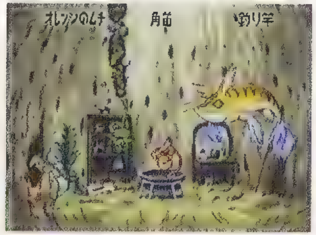


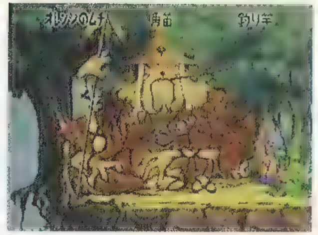


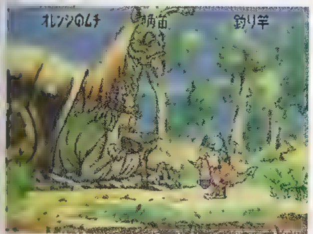


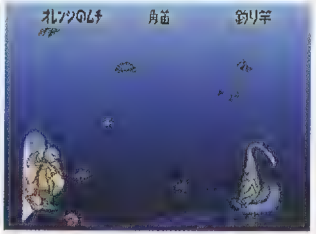

アカのムチ
角笛
釣り竿

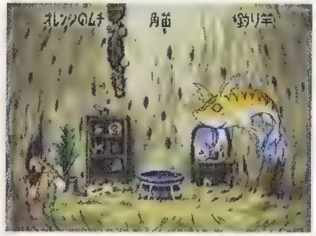

アカのムチ
角笛
釣り竿

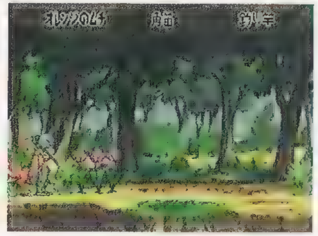

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

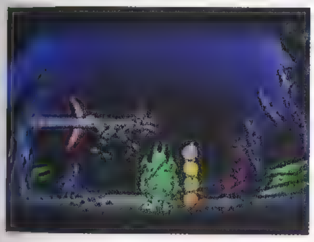

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

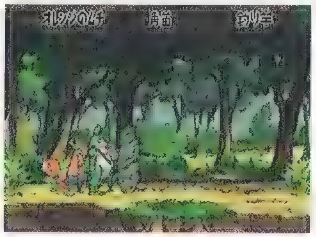

オレンジのムチ
角笛
釣り竿


オレンジのムチ
角笛
釣り竿

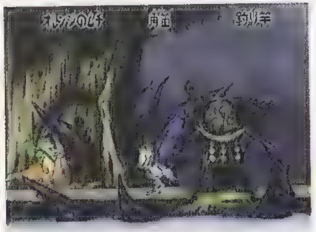

オレンジのムチ
角笛
釣り竿


オレンジのムチ
角笛
釣り竿

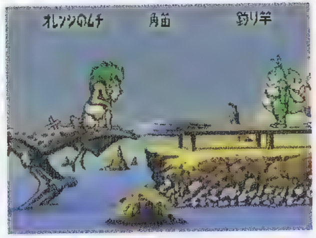


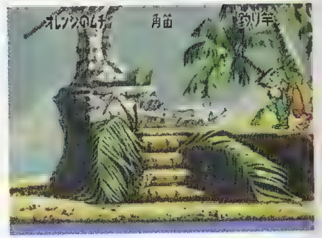

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

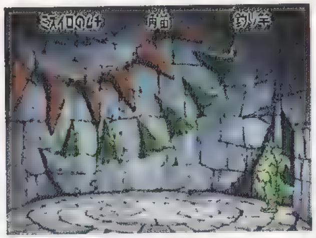
○終章

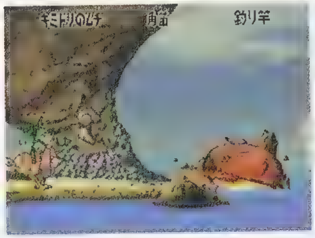

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

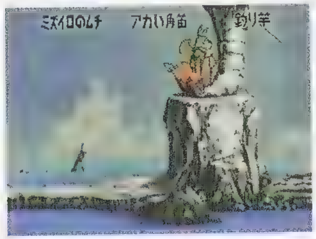

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

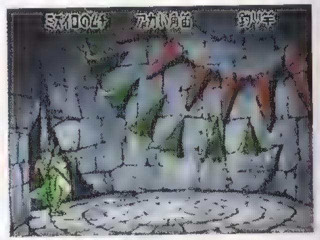

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

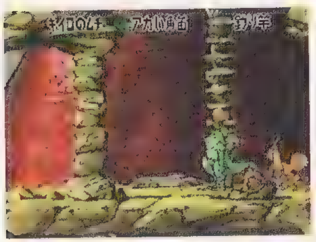

オレンジのムチ
角笛
釣り竿

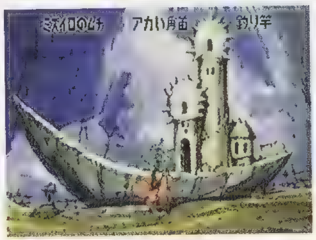

ミズイロのムチ
角笛
釣り竿


キミドリのムチ
角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿


ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿

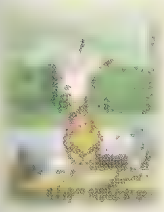

ミズイロのムチ
アカい角笛
釣り竿





# ALL GOD'S CREATURES GREAT AND SMALL

## 七ッ風の島に生きるものたち











“お話”のなかで紹介した住人たちのほかにも、七ッ風の島にはいろんな特徴を持った住人たちが住んでいるよ
さて、どんなキャラクターたちがいるのかな？

©GIVRO・CROWD・BUDDY ZOO・TWO FIVE・ENIX 1997

# 七ッ風の島物語　公式ガイドブック

STAFF
●企画　株式会社エニックス
●カバーイラスト・本文イラスト
雨宮慶太
クラウド
●構成・進行・本文
仁木伸明（STUDIO HARD TEAM 1）
●構成協力・本文協力
添田寛明
●デザインワーク
田村　宏（SAKANA STUDIO）
●写真
中村雅章（エムズ モリヤマ）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび　は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

1998年1月2日　初版第1刷発行

発行人　福嶋康博
編集人　千田幸信
発行所　株式会社エニックス
〒151　東京都渋谷区代々木4－31－8
営業　℡03－5352－6441
編集　℡03－5352－6431
印刷所　大日本印刷株式会社

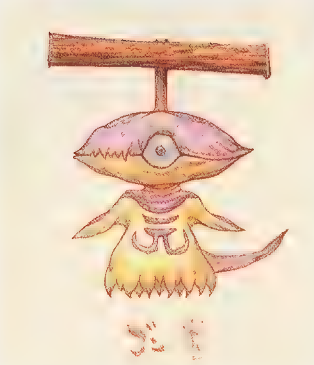
乱丁・落丁はお取り替えいたします
無断転載・上演・上映・放送を禁じます
定価はカバーに印刷してあります
©ENIX1997 Printed in Japan.
ISBN4－87025－689－4　C0076
ゲームの内容についてのご質問には、いっさいお答えできません。





## テンネンビト ラルロンソ

穴の中に住み、踊る住人の異名を
フローラやマキオよりは好意的
それでも考えてることはわから



## カネツキトカゲのゴン

森の大広場の大アパートで
暮らしている住人の１人。
ヒビクオトが大好き
というヘンな趣味を持っている

## カガミネズミのミー

すべてのコトをさかさまにいうクセがある、すこしヘンな島の住人。
大好きなのはキラリと光る耳とモノ…。





シ
湖
上に出ていたシッポや頭

## ビト ラルロンソ

踊る住人の異名を
キオよりは好意的な
てることはわからない

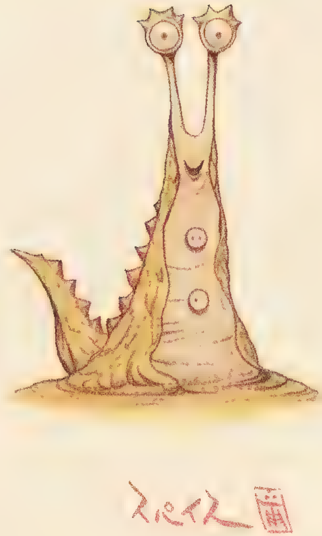
## トカゲのゴン

場の大アパートで
ている住人の1人、
オトが大好き
な趣味を持っている




## シッポネコのキュルル

湖の広場に住んでいるナゾの住人。
上に出ていたシッポや頭はほんの一部で、実はとても長いカラダを持っている。




## ナメクジキノコ スパイス

見つからないように、かくれることが大好きというヘンな住人。
しかし気前がいいので、島の人たちに人気がある。







## デンキコオロギ エレキントン

森の大広場の大アパートで暮らしている住人の１人。
遠くの星からやってきた異星人というウワサが流れている。

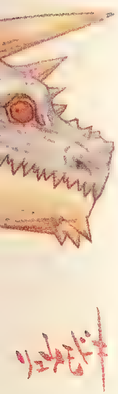
## リュウモドキ ドンキー

島内の多くの地域に生息。その名のとおり頭だけは竜に似ている。
この姿が単に偶然なのか、それとも擬態なのかはわからない。



テン

性別や正体…
他の住人と
見





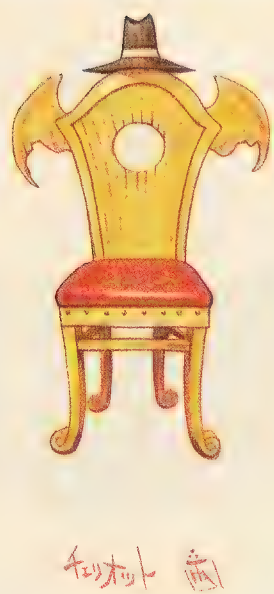

## テンネンビト フローラ

性別や正体…考えるコトの全てが不明な島の住人。
他の住人と交流もせずにボーッと立つ姿を
見ることもあるだろう。



## ヤシガニのヒコザ

島のはずれ、海の向こうにある貝の穴に
ただ１人で住んでいる。そのため、
なかなか姿が見られない。




## イス男のチェリオット

森の大広場の住人の１人で、
いつも立派なヒトに座ってもらいたいと考えている
草の広場のタンス男は親友である

ー

…は竜に似ている
…はわからない。










**カレキ男 ジャック＆ハック**

枯れ木の森に住んでいる双子の兄弟。
左にいる兄のジャックも右にいる弟のハックも
イヤな性格の持ち主…。

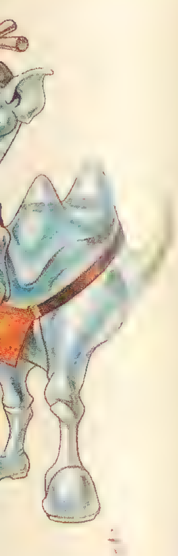
**スナヘビのピード**

どんなことより走ることが大好きというスピード狂。
レースの時にカンゾウのウマとしてガープと戦う。

**ミズラクダのジョッキ**

島の住人のひとり。
からだの表面が透明で体液が見えている
乾燥と衝撃が苦手である。



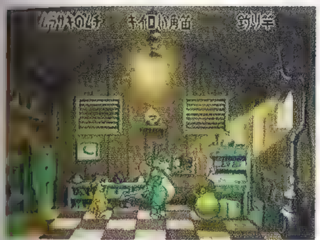


ダのジョッキ

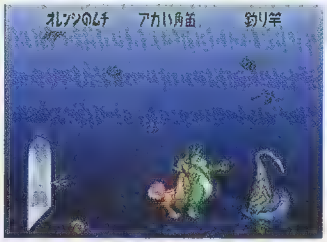
人のひとり
明で体液が見え
嫌が苦手である

# THEY ARE WELL KNOWN FOR COLLECTION OF ISLAND

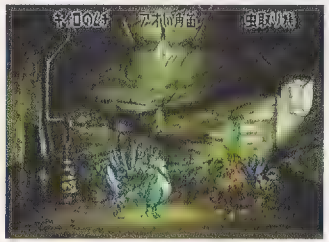
## 七ッ風の島のコレクターたち



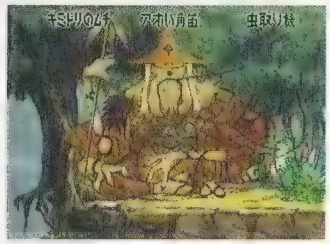

石




魚



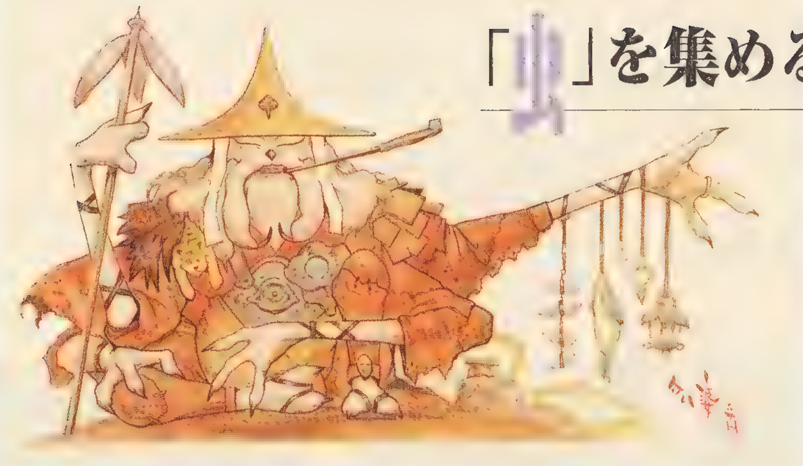

草




虫

七ッ風の島にも、ひとつのものに情熱をかたむけている、コレクターが４人いる。
彼らに出会ったら、彼らが望む魚や虫などを渡してあげよう。キャビネットに運んでくれるよ。

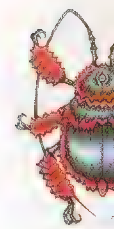
# 「虫」を集めるもの…





### ダンゴムシ

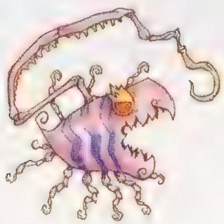
島の中央部の広い範囲に生息する虫[illegible]クセのある独特の動きとくし刺し状[illegible]カラダが大きな特徴。



### イヤナ[illegible]

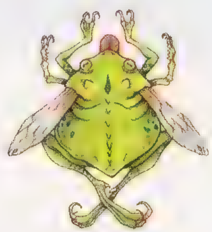
[illegible]イジメとしたクラ[illegible]中[illegible]みつけた人のイ[illegible]が、そのまま名前[illegible]





### ガミガミ

[illegible]



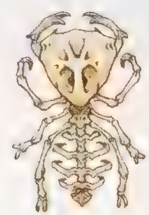
### ハエガエル

島内にかなり広く分布する虫の一種。[illegible]



### ハテナ

島の上部に生息している非常に珍しい虫の[illegible]キノコなど[illegible]ている[illegible]



### ホネアリ

この島内でかなり広域に生息してい[illegible]アリの一種。アリの仲間としては[illegible]



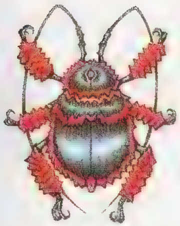
### ペンシロ[illegible]

島の中央部で[illegible]



### ンゴムシ

広い範囲に生息する
特の動きとくし刺し
な特徴。



### イヤナムシ

ジメとしたクラい場所に生息する
みつけた人のイヤナ感じというコ
が、そのまま名前になった。



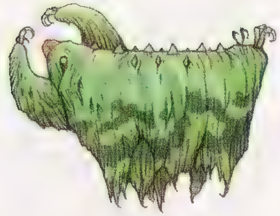
### レモンチョウ

この島の中で比較的見つけやすいムシ。
とても香しい匂いをさせて飛ぶ。お茶
に入れると美味しい。



### マキモドキ

とても珍しいムシの一種。採集するの
は極めて困難。とある建物の近くで見
たというウワサがある



### ナマケムシ

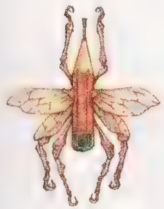
木の葉の陰で生息している虫の中では、
もっとも長く１つの木に定住する虫，
保護色のため、姿が見えなくなってい
る。

---



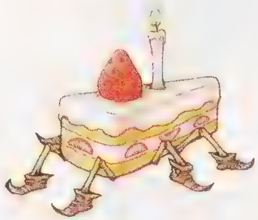
### ホネアリ

なり広域に生息し
アリの仲間としては
す。



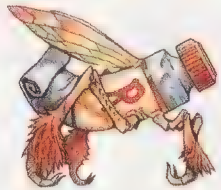
### ペンシロチョウ

中央部で多く見られるムシの一種、
の島に635匹以上生息しており、
の住人はスタビロと呼んでいる。



### ロウソクムシ

島でも非常に見つけにくい生物のひと
つ。生息地も、生態も不明。捕まえた
人はきわめてマレである。



### ルフラン

島の中央部に生息する虫で、オビのよ
うな赤いラインを持っている。誤って
つぶすと真っ赤な汁が飛んでシミがで
きるムシ。

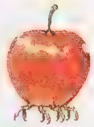


### テナガムシ

ガミガミ等と同じように、特定の木に
好んでたかり、木の葉の陰で生息する
虫。保護色のため、姿が見[illegible]
ている。

### アッポー

セッ風の島の中央付近で発見できるとウワサされる珍しい虫 とても美しい真紅の体色を持っている。



### フルホンムシ

ふだんの行動は普通の虫、だが好物を前にすると、活発になる。ホシコオロギの天敵。



### ホシコオロギ

たかるムシ。群がるムシ。特別な木の葉が大好物。フルホンムシという名の大敵がいる。



### ロウソクムシ 幼虫

島でも非常に珍しいムシ。見つけた人は少なく、捕まえた人はさらに少ない なお、幼虫は成虫よりも数が少ない



### ワッカムシ

ワッカになり跳ねる姿からワッカムシの名がついた。島の上部の草むらの中を歩いていると、とびだすことがたまにある。






## 「魚」を集めるもの…

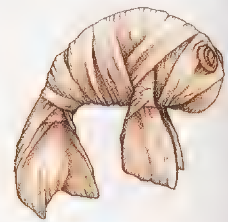
### 大ナマコのゴロチン

釣りを愛し、魚を愛する風流な住人。森の大広場に住んでおり、趣味でつくる魚の標本もすぐれた出来。



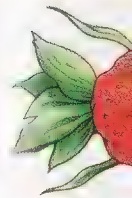
### グルッパ

手足のような胸ビレと尾、背中についたウズマキが大きな特徴のフシギな魚。海岸の一部でわりと簡単に釣れる



### ホウタイウオ

ダランと下げたヒレをふるわせて泳ぐスガタがイタイタしい島固有の魚。湖の広場でわりと簡単に釣れる。



### イチコ

アッポーと並び称さ
れるサカナ。島にあ
わりと簡単に釣るコ



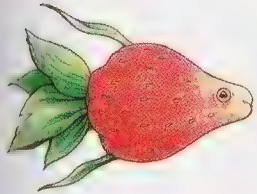
### ネッケ

水たまりや湖の広場
れる魚 曲がるコト
どんな時でもまっす



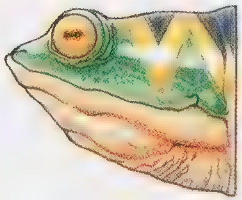
## グルッパ

[illegible]



## イチゴウオ

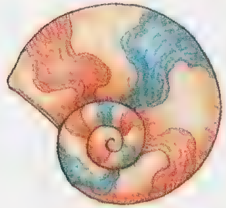
[illegible]と称される美しい体色を[illegible]島にある湖や水たまりで[illegible]に釣るコトができる



## カシラウオ

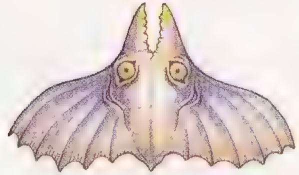
[illegible]

る。



## ミギマキ

ヒダリマキと対をなす貝。発見した人が裏返しにして見ていれば、[illegible]名はヒダリマキになったはず。



## ミズコウモリ

[illegible]洞にある水たまりに生息[illegible]な生物。魚のかわりに釣[illegible]





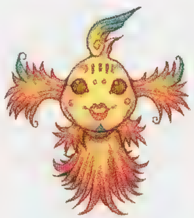
## ウタイウオ

[illegible]たヒレをふるわせて泳[illegible]
[illegible]々しい島固有の[illegible]
[illegible]と簡単に釣れる



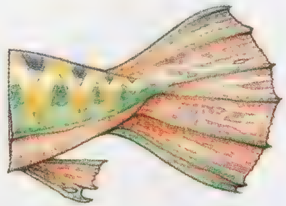
## ネッケツウオ

[illegible]たまりや湖の広場でごくフツウに釣[illegible]るコトを知らないので、[illegible]まっすぐに突きすすむ。



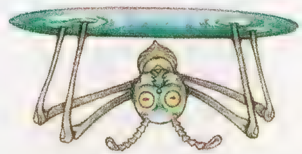
## オドリウオ

水マクの中で踊りのように泳ぐ[illegible]が見られるキレイな魚。長鼻面のある海の近くでわりと簡単に釣れる。



## オギョ

[illegible]が、まれにしか釣れない[illegible]るそのスガタが名前の由[illegible]る。



## サカサアメンボ

[illegible]ても虫なのだが、島の習慣では[illegible]いればサカナと同じ扱いになる[illegible]りで極めて まれに釣れる。



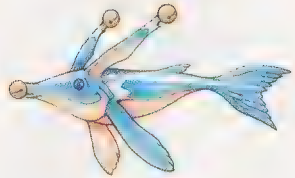
### オトサザエ

島の海岸で釣りをすれば、わりと簡単に釣れる貝。そのため細かく砕いて島の建造物の装飾などに使われる



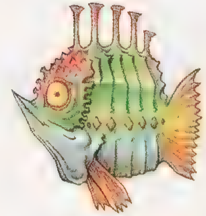
### セウオ

主な生息地はこの島にある湖なのだが、まれにしか釣れない魚。特徴のあるそのスガタが名前の由来となっている



### スズウオ

七ッ風の島のどこの海でもわりと簡単に釣れる魚。カラダの色と愛らしい顔[illegible]として人気が高い。



### タチサキウオのコドモ

伝説の生物…そのコドモ。ありえないこと、珍しい事柄をさす慣用句。タチサキウオのようにこの語源となった生物の幼体

---



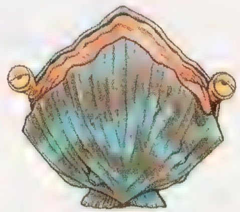
### ウメウオ

[illegible]小さきみにふるえる姿が特徴的な[illegible]人鼻面のある海の近くでわ[illegible]るコトができる



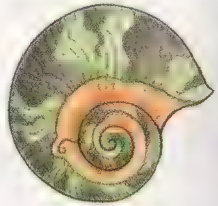
### ジンメンガメ

[illegible]海ガメ。甲羅[illegible]コトが名前[illegible]



### バカガイ

[illegible]釣り人たちがボウズとかゲドウと[illegible]いたる所で釣れる貝。バカガイしか釣れないときは運がワルいとあきらめる釣り人も多い



### ヒダリマキ

ミギマキと対をなす貝。発見した人が[illegible]しにして見ていれば、この貝の[illegible]ミギマキと代わっていたはずであ[illegible]





鍾乳洞にある水たまり(草[illegible]
ミズコウモリや、めずら[illegible]
ビが釣れる。ただし、バ[illegible]
り釣れてしまう場所なの[illegible]
釣りたいときはじっくり待[illegible]



西の海岸周辺の[illegible]
ミズウオ、ヒダリマキ、オ[illegible]
とが釣れる。それほどめず[illegible]
られないけど、一度はここ[illegible]
糸をたらしてみよう。

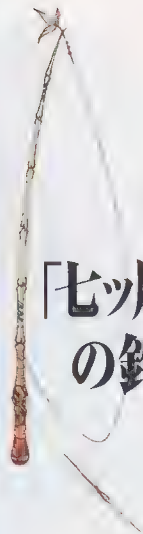


キウオのコドモ

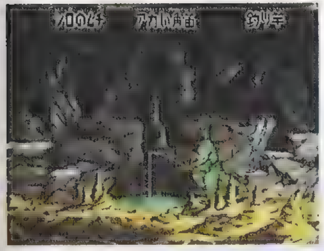


ヒダリマキ

# 「七ッ風の島」の釣り名所

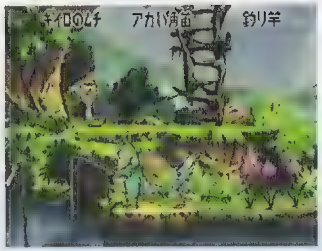


これまで紹介してきた魚たちは、釣れる場所がほぼ決まっている。特に重要だと思われる釣りのポイントを紹介するよ。



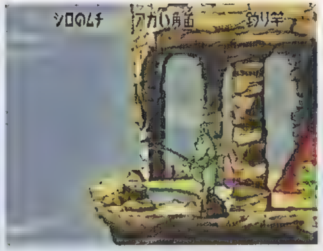

**鍾乳洞にある水たまり(草の広場周辺)**

ミズコウモリや、めずらしいオギョな[illegible]が釣れる。ただし、バカガイもかなり釣れてしまう場所なので、オギョを釣りたいときはじっくり待とう。



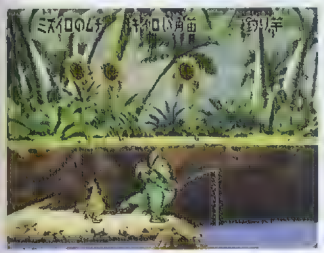

**湖の広場**

ホウタイウオ、ネッケツウオ、そしてめずらしいセウオがまれに釣れる。ゴロチンから釣りざおをもらったら、さっそく釣りを楽しもう。



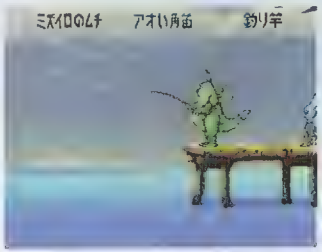

**ピラミッド左側の水たまり**

イチゴウオやネッケツウオ、サカサアメンボなどが釣れる、絶好の釣りポイント。しかも、めずらしいカシラウオも釣れる。まずはここをあたろう。



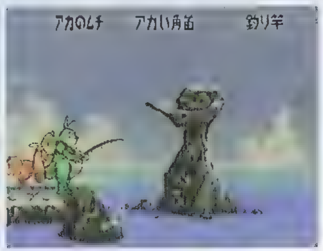

**西の海岸周辺の海**

[illegible]それほどめずらしい魚は[illegible]度はここでも釣りざおをたらしてみよう




**森の大広場周辺の海**

タチサキウオのコドモやジンメンガメなど、めずらしい魚がわんさか釣れる。ゴロチンの家も近いので、釣った魚をすぐ持っていってあげよう。




**島の向こう側の海**

ク[illegible]、ミギマキなどが釣れるポイン[illegible]率がかなり高いポイン[illegible]アカい風をおぼえるとき[illegible]、いっしょに釣りを楽しもう



# 「草」を集めるもの…



### ヤシグモのラック

植物を集めるコレクタ
[illegible]
らしい。草や木の実を
渡すと標本にしてくれ
る

### テツボックリ

島の中央から森の大広場に分布する花。ムラサキ色の美しい花は、水分を失うと鉄のようにカタくなる。



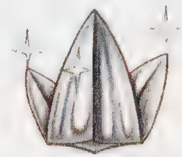
### 小さな葉

島に根づく小さな木の小さな葉。小さすぎて見つけることができないので、とても貴重な贈り物として有名である。



### チョウチン

他の木の枝にぶら下がる寄生植物。その大きさと手ごろな重さが住人に受けて、ごく一般的な贈り物として重宝される。



### ギンイロ草

七ッ風の島の広い範囲に分布する草。とてもカタい葉を持つ草で、島の住人たちは穴をあける工具として使っている。



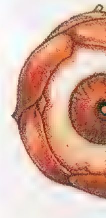
### ワライゴボウ

島の住人達がたのしい時やうれしい時に贈り物として使っている。このゴボウを食べたヒトは、しばらくの間、笑い続ける。



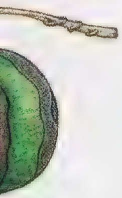
### ハナ

七ッ風の島の近海に
自生している背の
に花をひらくという



### 木の

七ッ風の島の中央部
している変わった
柔らかくブヨブヨと



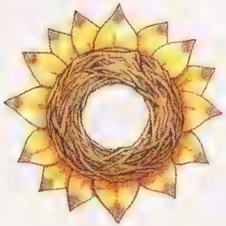
## ッチン

下がる寄生植物、そ
な重さが住人に受け
贈り物として重宝さ



## ゴボウ

しい時やうれしい時
っている。このゴボ
、しばらくの間、笑



## ハナノワ

ヒッ風の島の近海に浮かぶ小さな島に自生している背の高い花。月に向かって花をひらくという習性を備えている。



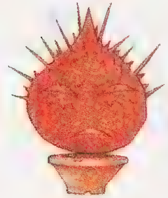
## カレキビト

ヒッ風の島に昔から伝わる木でできたヒトガタ。相手に対する様々な想いをこめて渡す贈答品として使われている。



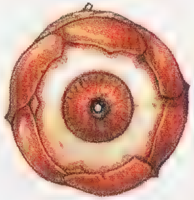
## カゼノハ

ずっと昔に失われた風の木の葉で、現在の島では貴重なモノ。そのため気持ちを示す贈答品として使われる。



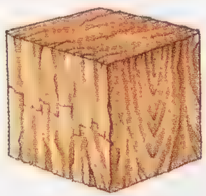
## キクチ

失われた都のガラクタ説、異常進化したサイトウ説、全ての謎をのこしたまま、植物として扱われることになった物体。



## 木の目

ヒッ風の島の中央部よりも少し上で自生している変わった草。目の部分は少し柔らかくブヨブヨとしている。



## 四角い木片

材料となる木片を加工し造りあげる，机や棚などに並べる調度品のような物。調度品なのでなんの役にも立たない。



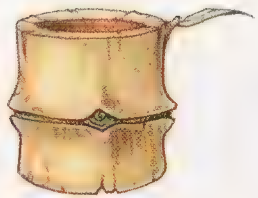
## ナガグリ

原産は不明。この島の海に流れつくため、近隣の大陸の植物と考えるヒトが多い。贈り物として使われる。



## サイトウ

キッツ山の幻のヒト説、異常進化したキクチ説、全ての謎をのこしたまま植物として扱われることになった物体



### セイタカ草

頑丈なフシに支えられてセッ風の島でもっとも高く伸びる植物。このフシは建築材を始め様々な用途に使われる。



### ゼンマン

岩人の洞の周辺地域で自生している野生の植物。グルグルと巻かれた葉の強い反発力は、バネ代わりに使われる。

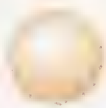
### ジェルの実

ジェルの木が年に３個だけつけるというブヨブヨした変わった実。贈り物としてもらうのが、ごく一般的な入手方法。



### パサラン

[illegible]た綿毛を持つ珍しい植物。スミツボ洞にはえているが、常に１本しか咲かないので、収集は困難。



### ミニツリー

装飾品の一種。名前のとおり極めて小さな木である。島の住人たちが贈答品としてよく使う。アキには赤い実がなる。





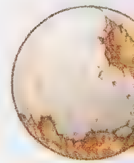

### ミズ男のスイム

島で何人かのコレクターのひとり、いろいろな石を集めている。名前と反対でおよぐことができない。

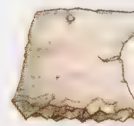
## 「石」を集めるもの…



### ベンテン



### キレイな



### ラルロン

## ズ男のスイム

で何人かのコレクタ
のひとり。いろいろ
石を集めている。名
と反対でおよぐこと
できない

# もの…



ベンテン



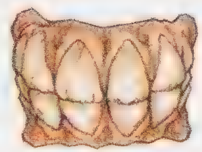
ハナのカケラ



ヒカリ岩



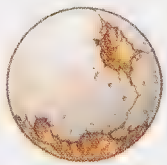
本石



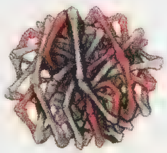
いれば石



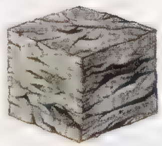
牙石



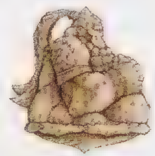
キレイな石



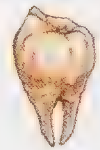
コワイ石



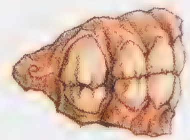
黒岩



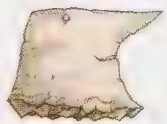
入道石



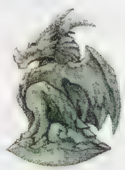
ニュウセキ



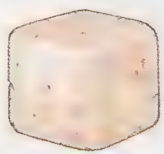
おくば石



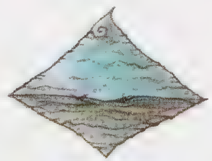
ラルロン石



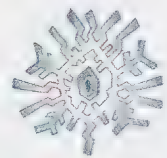
竜石



白岩



ウキ石



ユキ



マガタマ

# 雨宮慶太（総監督）
# 『七ッ風の島物語』を語る

**『七ッ風の島物語』の原作者であり、総監督も努める雨宮慶太氏が、このソフトのなかで語りたかったものは一体なんなのか？少年期からの想いを振り返ってもらいながら、語っていただいた。**





——『七ッ風の島物語』のモチーフになっている『異邦見聞録』という作品は、ライフワークとして20年以上も温め続けている作品で、最初にガープが登場する世界というのを想像したのは、まだ高校生だった頃です。

実は、８歳ぐらいの頃に、夜寝る前にちょっとずつ想像してから眠りにつくということを習慣にしていた時期があって……何もない島みたいな場所を想定して、そこに自分ひとりがいて、秘密基地や橋を作ったりする。昨日は橋だったから今日は柵を作ろう、みたいな。あるいは、自分がいる島に宇宙人や怪獣が攻めてきて、そういった出来事から島を守る……。そんな感じの単純なヤツでしたけど、毎日のように空想の世界で想像して遊んでいました。でも、この習慣はいつのまにか忘れてしまって……

次にそれを再開したのは高校生ぐらいの時でした。ふと８歳ぐらいの時に描いた絵を見たのがキッカケで思い出して、また始めたんですよ。その時に、人間がまったくいなくて、そこにぼくらが見たこともない生き物が生きている世界ってのを思いついた。その後、ガープとキスケっていうキャラクターが出てきて……それからですよね。

それ以来、折りにふれて膨らまし続けている世界です。

——ガープという名前は高校の頃につけました。その時のガープはゲームに登場するようなスタイルではなくて、もっとトカゲのようなカッコをしていましたけれど……。ガープという名の博士で冒険家みたいなヤツがいて、それがあちこち旅をしていく、そんなお話を想像していました。

もともと閑散としていてあまり生き物がいない＝“ガープの住んでいる世界”と、過去に文明があって不思議な生き物とかがいっぱいいる＝“別の世界”が二重構造になっている世界があって。ガープは、想像でハサミネズミという生き物が登場する小説を書きながら旅をしている。ところが、ふとしたことから“別の世界”を発見して、そこへ行ってみると、ハサミネス

いる『異邦見聞録』
も追い続けている
のを想像したの

っとまつ想像
時間があって…
日がひとりない
ったから今日は
ると宇宙人や
る…… そんな
思いの世界で想像
ましか忘れて

時でした。ふと
で思い出して、
ていなくて、
る世界ってこの
キャラクタ

いる世界で

した その時の
なくて、も
…… りノとい
かあちこち

いない
と不思議な生
になっている
という生き物か
うか、ふとし
になると、ハ






ミという生き物が実在していた……。高校の頃はそういったお話を考えて、絵もいっぱい描いていました。

『異邦見聞録』として発表したイラストは、この頃に想像したお話がもとになっています。また、プロになってコンテストに出すときに描いた絵も、だいたい、ガープの世界に登場するキャラクターを描いて応募したりしていましたね。

——子どもの頃は“いじめっ子”で（笑）。というか、両方好きでした。友だちと大勢で遊ぶのも、ひとりでこもって粘土でいろんなモノを作ったりするのも。

ぼくは浦安（育ち）なんですけれど、浦安には海もあるし、畑もある。畑や川で雷魚やザリガニを捕まえたりとか。海とかも遠浅でずっと沖まで行けるんで、歩いて探検したり……あれって、結構緊張感があるでしょ。潮が満ちてくると、どんどん足下がなくなってきて、海月とかが泳いでいたりとか……。今考えると、子供の頃に遊ぶ環境としてはすごく良かったかもしれないですね、車も少なかったし。

高校生の頃になると絵本とかの仕事にものすごく興味があって、ガープの世界も将来大人になった時に童話とかそういった形でまとめられたらと思って、いろいろ膨らましていたんです。ただ、その頃はバンドブームというか、音楽やスポーツ選手とかが人気で。絵本作家になりたいというのはカッコ悪い、みたいな雰囲気があって……。描いた絵を見せたのは本当に親しい友人だけでした。

——以前、某アニメ製作会社の方から『異邦見聞録』をアニメーションでやろう、という企画があって。プロデューサーの方とプロット書いてキャラクターデザインをしたりしたことがありました。1990年頃だったかな……。

登場するキャラクターは、クリオンがグリングルという名前だった以外は『異邦見聞録』とほとんど同じで、キスケとロクゾウ、グリングルの３人がガープと旅をする。

要は、キスケやロクゾウたちはひとり一個の道具なんですよ、彼らが住んでいる世界では。ハサミネズミにしてもプロペラウサギにしても、それぞれの能力が道具の能力になっていて、お互いに助け合って生きている。例えば、何かを切りたいときはキスケに頼むとか、高い所にある物を取るときはグリングル（クリオン）に頼むといった風に。

でも、その地方では何故か、キスケにとっての能力である“切る”＝人を手伝う、という行為だけがあまり重宝じゃない。だから、キスケっていう少年は自分の手にハサミがあるという

ことに引け目を感じていて。そのキスケがガープと出会い旅をすることでハサミの使い方を学んでいく……、というストーリーで。

その時は、キャラクターが（当時としては）ちょっと子供向きではない、みたいな意見もあって。ぼく自身はキャラクターを変えるつもりはなかったし、まぁ自分（自身の手）でやれる時にやればいいかなというのもあったりで、結局は流れてしまいました。

——ゲーム関連の仕事は今までにもいくつかしているんですが、『七ッ風の島物語』が一番最初にきたゲームの仕事なんですよ、実は。

エニックスさんの方からは“内容的なものは一切任せるから……”と、言っていただいて。それを聞いたとき、まずぼくの頭に浮かんだことは、それって当然全部（ぼくが）やらなくちゃいけないんだろう、というか、最後まで自分がみんなを引っ張っていかないと作品にならない仕事だぞっていうことでした。

実は、ぼく自身、性格的に飽きっぽい方なんで（苦笑）。一年以上かかる仕事ってのはなかなか……。映画を作る時も結構時間がかかるので、ちょっとイライラしたりすることもあるぐらいですから。せっかちというか、わりと興味の対象が移りやすいんですよ。それで、仕事（ゲームを完成させること）が出来るかな、というのがあったんだけど……。でも、ずうっと興味があるものだったら、自分が好きな題材だったらずっと変わらず大丈夫だろうっていう思いもあって。しかも、それが自分のオリジナルの世界で、まだ形（作品）にしていないものだったら絶対に途中で投げ出さないだろう、と。それで、『異邦見聞録』をゲームの題材にしようと決めたんです。

本当はその当時考えていた別の企画とかを提案した方が楽だったろうと思うんですが、あえて一番大変な素材を選択したなぁ、という感じです。









――今回の『七ッ風の島物語』に登場するお話はすべて、ゲームのために新たに考えたものです。

もともと『異邦見聞録』とかガープの世界っていうのは、ストーリーというか起承転結のはっきりした物語ってあまりないんですよ。ふだん想像しているのは、ぼくの中での日常っていうか例えば、タバコが無くなったからタバコ屋に行ったのに売っていなかったとか、人から美味しいワインがあるという噂を聞





語ってあまりないん
中での日常っていう
屋に行ったのに売っ
があるという噂を聞

いて、街で2本買ってきた……とか。そんな、ちょっとした風景の中にガープや不思議な生き物が登場する、そういった世界なんですよね。だから、そこに起承転結であるとか、すごい事件がおきるとか、そういうのは一切無くて……

逆に言うと、ゲームのためにそういった物語っていうものを敢えて考えました。このガープの世界での物語というのはどういうのがあり得るだろうかって。ぼく自身も、仕事でないと、なかなかしっかりとそういった風には考えないので（笑）。





出た結論っていうのは、どこそこの魔王を倒すとかいった大げさなものではなくて、わりと淡々とした物語でした。

——キャラクターが動くんですよね、ゲームでは。でも、そうすると（絵的な）嘘がどんどん出てきたり。あと、キャラクターによっては、敢えて動かさない方がいいヤツもいたりするし……。それでも画面上では、ガープがいてその横にキャラクターがいてというのをなんとか具体的に見せていかなければいけない。そういった部分が、作業をしていてなかなか難しい部分でしたね。

また、ゲームとして考えた時に、ぼくがもとから考えていたキャラクターたちっていうのは、あまりゲームでは使えないというか、ゲームに出ることを拒否するキャラクターの方が圧倒的に多かったんで……。そのあたりは多分にアイテム＝虫とか魚に反映されてしまったかな、と思います。

残りの、いわゆる人っていうか住人キャラっていうのは、今回のゲーム化にあたってかなり増やした、新たに想像したキャラクターたちです。

——ゲームの場合は映画と違って、形にしていくことにこだわるという傾向があるというか……。当たり前なんだけれども、ゲームにならないとか、容量が足りないとか、そういったところですべての論点が進んで、テーマを伝えているかどうかという論点をややもすれば見失いがちな気がします。

『七ッ風の島物語』では、ゲーム的には、どうでもいいことなんだけれどこれは残しておくとか、パットを持って遊ぶという点では面白いんだけれどもやめちゃうとか……。ぼくが発見したゲームでしかできないメッセージ、しかもガープというキャラクターでしかできなかったメッセージというのを（ゲーム全体をトータルして）伝える、ということに一番こだわっていたんですが、今回はスタッフのおかげで上手くいきましたね。

——ガープや他のキャラクターたちのデザインがこれまでに何回か変わってきているのは、自分の中ではっきり決まってないというのもあるんでしょうね、形が。

ガープの場合、“角”と“羽根”と“身体の色”と“嘴”ぐらいしか要素がなくて。これだという風に決めつけて描いてないので……。だから、その時によってやせたり太ったりしている。でも、ガープに関しては、今回のゲームでわりと決定版に近いプロポーションになったのではという気がしています。

——実写ムービーの部分に関しては……時間がかかるんですよ、コマ撮りって。一日めいっぱい（カメラを）まわしても８秒ぐらいしか撮れない。平均すると５秒ぐらいしか撮れなくて、それが40日続いたっていうのが一番の苦労でした（笑）。

実は、ぼく自身は、最初はあまり（実写を）入れたくなかったんですよ。雨宮慶太の作ったゲームだからぼくが撮った映像が入っている、という風なゲームにしたくなかったというか、そういうことを“ウリ”にしたくなかったんで。

ただ、使い方はどこでもいいということだったので、それならオープニングやエンディングでこけおどし的に使うんじゃなくて、ちゃんとゲームに絡んだ所で使おうということになって……。それで、２Ｄのガープが見る夢は３Ｄの実写でという発想になった。おかげで、シナリオと深く関わってくるところで作れたというのが一番よかったかな、と思っています。

撮影技術的には特に新しいことはやっていません。昔からある手法で丁寧に作っているだけで……。ですから見所は、手抜きしていないところでしょうか（笑）。

こう言うとおかしいですが、デジタル全盛のこの時期に逆にデジタルにおんぶしないで、すべてをハンドメイドで作るというのは、どちらかというと贅沢な方法なので。

――標本箱＝キャビネットを作ったのは、ゲームの中でガープ博士になったプレイヤーが家に帰ってきた時に自分だけのものがあって欲しいな、と思ったからです。他のプレイヤーとは違う、自分だけのものをゲームの中の世界で作れたらステキですよね。もちろん、キャビネットに何を飾るかという判断はプレイヤーの趣味で、それによって（ゲームの）ストーリーが中断されることもありません。本当に贅沢な“遊び”の部分です。

虫ばかりを飾る人もいるだろうし、同じ石ばかりを９個並べる人もいるでしょう……。実は、このキャビネットは並べるものの組み合わせと配置によって、何かが起こる仕組みになっています。非常に低い確率ですが、単純に普通の人が物を並べるときにやるような遊び心で、互い違いに並べるとか、同じ物を並べるとか……子供の気持ちになって並べるときっと何かにぶつかるはずなので、ぜひ楽しんで下さい。

それに“虫採り”や“魚釣り”は、例えば虫が発生する要素っていうのがかなり複雑になっていたり、結構奥深く作り込んでありますから、いっぱい捕まえて遊んでみて下さい。ぼくからのオススメです（笑）。

ぼくが『七ッ風の島物語』に込めたメッセージというのは、口に出せばほんの５秒で言えてしまうことです。それは……ここで話してしまっては身も蓋もありませんよね（笑）。ゲームをクリアした時にみなさんがそのメッセージをどうとらえて下さるか……。現在は、みなさんの反応を楽しみにしてるというところです。

じっくりと『七ッ風の島物語』の世界を楽しんで下さい。

～1997.10.02　（株）エニックス本社にて～



# Contents Index





PICTURE IMAGINATION BOOK

七ッ風の島物語
















ISBN4-87025-689-4

C0076 ¥1333E

9784870256897

1920076013331

株式会社 エニックス

定価：本体 1,333円 ＋税



PICTURE IMAGINATION BOOK

# 七ッ風の島物語

〜本を開ければ、そこはもう雨宮慶太氏の幻想世界〜

イラストレーター兼映画監督の雨宮慶太氏が、氏のライフワークとして10数年温めてきた「異邦見聞録」をモチーフに作られた作品──それが、セガサターン用ゲームソフト「七ッ風の島物語」です。本書では、主人公・竜人ガープが七ッ風の島で体験する出来事を、雨宮慶太氏が描かれたキャラクターなどの原画をふんだんに使い、絵本風に再現。また、180点あまりの画面写真で構成するゲームの謎ときポイントや、雨宮慶太氏のメイキング・インタビューも同時に収録しました。まるごと1冊、独特な雰囲気を持つ異世界にひたれるイマジネーション・ブックです。あなたも、フシギな住人たちが暮らす「七ッ風の島」を楽しんでみませんか？